

la guía del **cómic**

laguiadel**comic**.com

número 14, mayo de 2004

gratuita



- 1 PRIMERA PÁGINA
- 2 BARCELONA pasión por los comics
- 4 AUTORES INVITADOS ¿tendrás tiempo para todos?
- 6 Volvemos a los 80 con KEKO Y PONS
- 8 VAMPIROS en su salsa
- 10 UNA DE PIRATAS el sabor clásico de Víctor Mora y Ambrós
- 11 MANGA HOY nos vamos al mercado
- 12 LA OTRA HISTORIETA de la Europa que viene
- 14 MUESTRA DE CINE DE TERROR



John Constantine
Aunque Alan Moore reniegue de las adaptaciones de sus cómics a la gran pantalla, Hollywood no reniega de Alan Moore sino que le profesa un gran amor. Se acerca la versión del detective de lo oculto que nos dará Keanu Reeves y que apareció por primera vez en La Cosa del Pantano hasta tener serie propia en el sello Vertigo. From Hell, La Liga de los Extraordinarios... ¡Y Darren Aronofsky dirigirá Watchmen!

Nos parece mentira que este sea el cuarto año que presentamos nuestra revista en el **Salón Internacional del Cómic de Barcelona**. Este es el evento, la fiesta del cómic anual, y sus premios deberían ser la referencia que marca lo que importa o no importa en términos artísticos en el mundo de la historieta. Pero ¿es cierto esto? Porque ¿quienes otorgan estos premios? Yendo al grano, los premios se dirimen en dos rondas de votación, en la primera los "profesionales del sector" eligen a los nominados entre los que el mismo censo de entendidos e interesados vuelven a votar para obtener el preciado galardón.

Todo esto sería muy correcto si no fuera por un pequeño detalle: la cantidad real de votantes que intervienen es realmente ridícula. Esto reduce "la academia" del cómic que **Ficómic** convoca esforzadamente año tras año a una mínima representación de quienes realmente deberían opinar para que el muestreo sea acorde a la realidad o simplemente no roce el ridículo. La culpa podría estar en la poca participación e ilusión por los galardones de la que parecen capaces los profesionales de la historieta... pero algo más se podrá hacer para cambiar esto ¿no?

Por otro lado en la **Estación de Francia** estamos de enhorabuena, el éxito de público paulatino de los últimos años, la buena salud comercial del evento (se vende mucho), el interés de los editores extranjeros que nos visitan espontáneamente ha provocado que el **Salón de Cómic de Barcelona** reacciones y amplíe sus miras: Mil metros cuadrados más de superficie, un buen puñado de casetas adicionales, la recuperación de la zona profesional, una cantidad de autores invitados difícil de superar, el incremento de lanzamientos dedicados al evento... esto último no queda claro si es positivo o ha rebasado el límite que la salud del sector permite.

Pero la verdad es que si tenemos algo que destacar de lo que parece que esté ocurriendo en el sector de la edición de historieta, más que el crecimiento y buena salud del encuentro anual de Mayo que organiza y gestiona el "bloque tradicional" de empresas dedicadas a publicar historieta deberíamos destacar dos iniciativas diferentes que complementarían la labor promocional de un buen festival o salón de cómic.

Por cierto que no queremos dejar de mencionar el **Salón Internacional de Cómic de Granada** que en su pasada edición en el

més de Marzo ha demostrado su capacidad de renovación e impulso consiguiendo un éxito de público extraordinario y ofreciendo una programación donde brilló de manera original la muy especial reunión de historietistas mujeres, de muy diferentes edades y procedencias que allí se produjo. Estuvieron **Annie Goetzinger, Mariel, Catel, Raquel Alzate, Esther Gilli** y la japonesa **Kan Takahama**. Sin categorizar podríamos decir que se trata de la primera vez que se consigue reunir y dar auditorio a una parte muy importante de quienes han contribuido a la historia del medio con el más ingrato de los salarios. Si bien se les ha vetado, impedido, ocultado, "ninguneado", relegado, etc. una mirada al pasado nos demuestra que "mujeres de tebeo" han estado presentes en su historia -la historia de la historieta- desde el nacimiento del lenguaje hasta el día de hoy. No es extraño, ocurre en todos y cada uno de los ámbitos de la existencia humana. Los tebeos no iban a ser menos...

Por un lado la celebración del primer **Forum Libres** en el mes de Marzo por iniciativa de **SD Distribuciones y Ediciones Glénat** parece haber roto con uno de los mayores problemas a los que se enfrenta gran parte de la industria, la incapacidad para tomar conciencia de eso mismo, de ser industria y de que libreros, distribuidores y editores deben reunirse periódicamente y relacionarse, establecer sinergias y mejorar la dinámica comercial, que es la responsabilidad que les toca a los empresarios y comerciantes del ramo. Además **SD y Glénat** no lo plantearon como una convención privada en la que mostrar y promocionar sus propios catálogos, sino que invitaron a otros agentes del sector: **Ediciones B, Sinse Ntido, Inrevés, DePonent y Dolmen**, con la sana intención de crear un evento para todo el sector. La conclusión a la que parecen haber llegado los más de 100 libreros participantes podría ser, como concluía **Joan Navarro**, editor de **Glénat**, que el futuro está por la distribución especializada y por la búsqueda de la mayor profesionalización de un medio minoritario, especializado, pero no marginal. Sí en claro crecimiento. Y al día siguiente amenizaron el encuentro convirtiendo a los asistentes en templarios para lanzarlos a un juego de rol en vivo por la sierra barcelonesa a otra búsqueda, quizá la del Sagrado Cáliz...

La otra interesante iniciativa a destacar es la celebración de la **Primera jornada de trabajo sobre el cómic** que organiza el **Colegio Oficial de Bibliotecarios de Cataluña**, esta vez



alojados por **Ficómic** -se celebrará en la misma Estación de Francia en estos días- congregando a representantes de editoriales con bibliotecarios y moderados por **Antoni Guiral**. El objetivo: encontrar una línea de información más directa y mayor colaboración entre editores de historieta y bibliotecarios con el fin de darle mayor apoyo al cómic dentro y fuera de las bibliotecas.

Terminamos recordando que son tiempos tempestuosos los que vivimos en política. Solo nos dejan la opción de esperar tras la barrera que la cosa se calme para ver si las nuevas autoridades culturales, estatales, comunitarias, locales, etc. ofrecen un poco más de pista libre y apoyo a la cosa esta de los tebeos. Lectura y cultura.

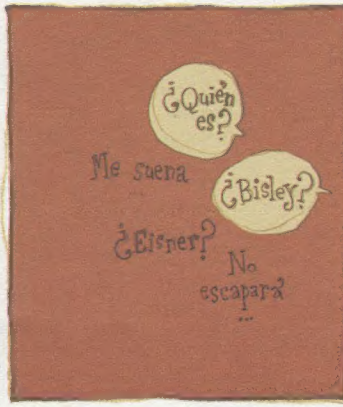
la guía del comic

laguiadelcomic.com

número 14, mayo de 2004

gratuita

¡PÁNICO! POR CARLÖS



CARLÖS
Tuvo a bien nacer en Madrid hacia 1976. Sus padres fueron incapaces de quitarle la manía de estudiar Bellas Artes y su cerebro quedó dañado impidiéndole tener un trabajo serio, vivir en sociedad o mantener relaciones heterosexuales que impliquen coito. Actualmente trata de cambiar pan por monigotes. Colabora en "Frenzy", "Cabeza de Jopo", "Buen Provecho" o "La Gran Ilusión". Y ha editado "Chechu Se Caga De Miedo" (2003) y "Vamos A Contar Cosas Cochinas" (2004). Se niega una oración por su alma.

la guía del comic número 14, mayo de 2004, es una publicación de under cómic. edición y dirección: christian osuna. dirección de arte y maquetación: jose irañeta (jose@onload.net). maquetación adicional: mariano sarmiento. administración: alicia quiñones. ilustraciones: carlós areces. coordinación: carla berrocal. colaboradores: ignacio armada manrique, iván barredo, carla berrocal, mario bravo, cristóbal colte, oscar gual, david hernando, alfonso moliné, álvaro pons, alicia quiñones, mónica savirón, henrique torreiro. © de todos los textos e ilustraciones propiedad de sus respectivos autores y/o editores.

impresión: grupo jomagar. depósito legal M-12.109-1999. ISSN 1575-1597. under cómic, augusto figueroa 17, 1ª dcha. 28004 madrid, españa. 915.211.057. editorial@undercomic.com la guía del comic no se hace necesariamente responsable de la opinión de sus redactores y colaboradores. prohibida la reproducción total o parcial del contenido de ésta publicación sin la autorización escrita de los propietarios del copyright.



COMANDO G Nº 1

Serrief, Tortosa
Planeta DeAgostini

En Estados Unidos se han puesto de moda las adaptaciones al cómic de series de animación. En este caso le toca a Comando G (Gatchaman) y al pronunciarlo no puedo menos que tatarrear... "¡Comando G!, ¡Comando G!, ¡siempre alerta está!"

Qué canción tan pegadiza (tanto será que hasta mi madre la recuerda) para disfrutar de las aventuras de Ace y sus compañeros. La primera vez que estuvieron en pantalla fue en 1972 (duraron hasta 1974, aunque la serie se repuso en los 80), pero su recuerdo ha marcado a toda una generación que todavía les recuerda y que ahora podremos disfrutar en cómic de la mano de Serrief y Tortosa, publicado en España por Planeta.

Los cinco huérfanos (Ace, Agie, Dirck, Avecilla y Autillo) que fueron entrenados por el ilustre Doctor Mente Brillante, se enfrentan al malvado Galactor, cuyo único empeño es destruir la Tierra siguiendo las órdenes de el Señor X, un temible y desconocido extraterrestre del que apenas tienen información.

Si quieres invertir bien tu dinero, deja la Bolsa y cómprate este tebeo, que dentro de unos añitos lo releerás y se te saltarán las lágrimas. Y de paso, ahora, porque sospecho que también se editará en castellano: He-man, G.I Joe y Los Transformers...

Los ochenta vuelven... con más fuerza que nunca. CB

LOS FUEGOS DE ASKELL

Arleston y Mourier
Devir

El guionista de Lanfeut de Troy se acompaña del dibujante Jean Louis Mourier para sumergirnos en otro de sus universos fantásticos. Las aventuras de Lanfeust ya se extienden a otras series que transcurren paralelas a la original: Lanfeust des Etoiles y Trolls de Troy, donde viven sus propias aventuras los descacharrantes trolls que tantos quebraderos de cabeza lo provocan al heroe de poder absoluto y cabellos rojos. De la mano deluntuoso grafismo de Mourier navegamos por un mundo marítimo, donde el barco-espectáculo de Cibil, la hermosa bailarina, es guiado por las antorchas faros de las diferentes islas del archipiélago de Askill. Arleston vuelve a poblar esta primera aventura de personajes como X'ian el mercenario, Keresquin el poeta, Brumaire, Tittle, etc. CC

JACK STAFF Nº1

Paul Grist
Recerca

Jack Staff es un constructor, en apariencia, porque su faceta oculta es la de proteger a los ciudadanos británicos de enemigos como "The Spider", "Templar Richard" o el "Sargent States".

La serie, según confiesa el propio autor, surge de una idea para Marvel, que finalmente fue rechazada. Después de rehacer por completo la historia, nació Jack Staff. La serie es quizás una ironía de los superhéroes americanos contada con mucha elegancia. En los cómics

se pueden ver claras referencias a muchos personajes conocidos de las grandes editoriales norteamericanas. Iron Man, Spiderman, El Capitán America, la Antorcha Humana... son algunos de los nombres que me vienen a la cabeza...

La serie, fue autopublicada por primera vez en el año 2000 bajo el sello "Dancing Elephant", ahora, la publica la norteamericana Image y en España Recerca, que no olvidemos, comienza su andadura en solitario, deshaciéndose el binomio que componían con la desaparecida Alecta.

El dibujo de línea de Grist es impresionante, el control sobre negros y blancos y las maravillosas composiciones de página harán los deleites de muchos. Todo ello combinado con aventuras y acción espectaculares, un dibujo sobresaliente, un guión irónico, divertido en ocasiones, que convierten este ejemplar en indispensable para cualquier tebeoteca. CB

KAPUT & ZOSKY

Lewis Trondheim
Glénat Ediciones

Si el primer álbum protagonizado por estos personajes está escrito y dibujado por el archiconocido y prolífico Lewis Trondheim en el segundo, y último publicado en Francia, ya se ha tenido que poner la parte artística en manos de Cartier, el autor completo de otra obra de tono infantil titulada Dry Land. Gajes del éxito y el exceso de trabajo, imaginamos.

En esta ocasión podremos ver la parte más juvenil. Humor inteligente en estado puro para los más pequeños protagonizado por dos extraterrestres terriblemente crueles, únicamente interesados en destruir, matar al máximo número posible de seres vivos y amasar la mayor fortuna posible. Sus aventuras transcurren de planeta en planeta y sus objetivos casi nunca se cumplen por culpa de su torpeza y su arrogancia, para delicia y diversión de los lectores más jóvenes.

Trondheim concilia sus experimentos más arriesgados, aquellos que publicará en las diferentes colecciones de L'Association con una audiencia que podría sino comprenderle a las mil maravillas, por lo menos en el plano artístico donde la síntesis exacerbada de La Mosca o las historietas minimalistas de Génesis Apocalípticos e Inefables cumple a las mil maravillas. CC

MARIKO PARADE

Frédéric Boillet, Kan Takahama
Ponent Mon

Fredéric Boillet nos confirma que el manga no sólo son historias de acción con personajes de ojos grandes. Gracias a él conocimos a los máximos representantes de la llamada Nouvelle Manga, Jiro Taniguchi y Kan Takahama.

Ahora de la mano de esta última, vuelve con Mariko Parade, un tebeo intimista, de carácter altamente autobiográfico en el que cuenta la historia de un dibujante francés y su modelo.

Una historia de amor y desencuentros que se desarrolla en verano, cuando los protagonistas visitan la Isla de Enoshima, en donde su relación llegará a un punto en el que nada va a ser como antes.

Los magníficos diálogos de Boillet

acompañan las espectaculares imágenes de Kan Takahama, quien con sus lápices nos enamorará de los personajes. La misma autora reconoce que realizando este álbum acabó casi agotada y que hubo un momento en el no sabía cómo continuar la historia... La paciencia del francés y al saber hacer de la japonesa nos permite disfrutar, ahora en castellano y gracias a Ponent Mon, de esta preciosa historia de amor que se podría considerar como una continuación de la anterior obra de Boillet, "La espinaca de Yukiko". Si quieres probar un manga diferente, disfrutar de una historia en la que lo más importante son los sentimientos, Mariko Parade va a ser una elección sabia. CB

MORTADELO Y FILEMÓN: ATENAS 2004

Ibáñez
Ediciones B

Que Ibáñez es un clásico, todos lo sabemos. Todavía recuerdo a mi hermana leyendo, riéndose a carcajadas y metida en la cama, a los archiconocidos agentes de la T.I.A, Mortadelo y Filemón, que ahora vuelven con "Atenas 2004".

En esta ocasión Mortadelo y su compañero se enfrentan a un grupo terrorista llamado "los Talibañez" que se dedican a poner bombas a diestro y siniestro y cuyo malvado plan, consiste en acabar con los Juegos Olímpicos de Grecia.

Pero Ediciones B, no conforme con esto y para matarnos más de la risa, a editado como novedad y también para el Saló "Supertopcómic Mortadelo", en el que se reeditan historietas del dúo de agentes con menos luces que el sobaco de un grillo.

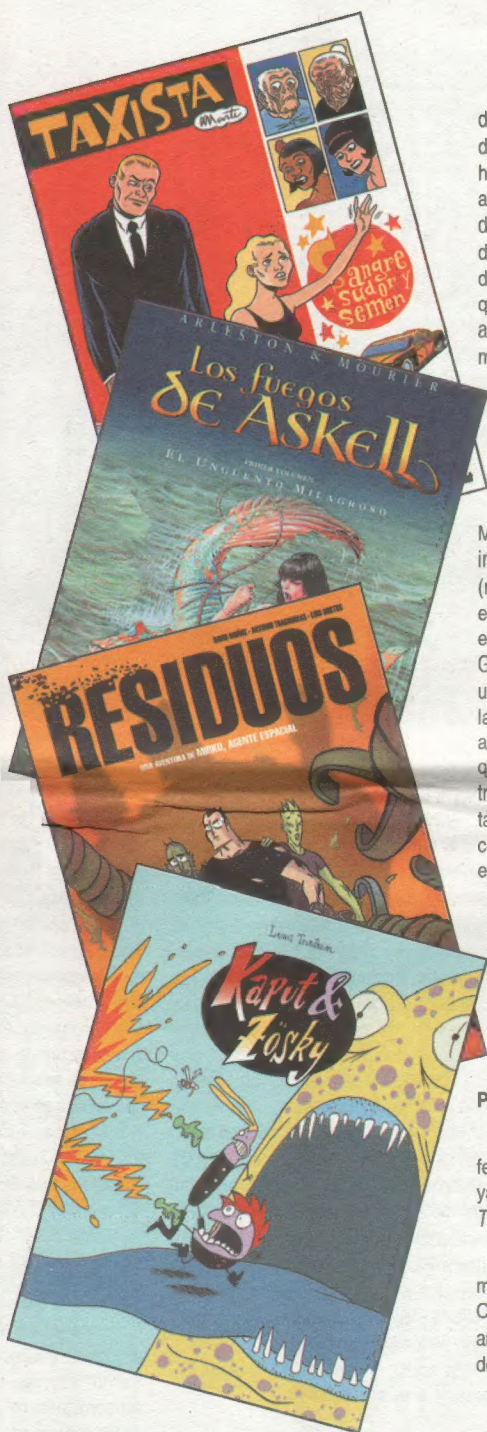
En este volumen podremos encontrar historias como "Testigo de Cargo", "El Candidato", "La rehabilitación esa" o "Los Vikingos", todo ello intercalado con extras, álbums fotográficos, un taller de cómic impartido por el mismísimo Ibáñez e incluso una sección de prensa rosa de la Srta. Ofelia. Otra dos novedades jugosas a tener en cuenta. CB

RESIDUOS

Muñoz y Trashorras, Luis Bustos
Colección 10. Ediciones Glénat

La Colección 10 se nos prometió en su presentación como un proyecto en el que autores de nueva homada ofrecerían historias contemporáneas para lectores contemporáneos, nuevos lectores, en un formato a la europea. Los guionistas Muñoz y Trashorras repiten en la colección en su cuarta entrega contando en esta ocasión con Luis Bustos, conocido años atrás por la serie Rayos y Centellas, por algunas otras historias publicadas esporádicamente y que se había retirado al campo de la ilustración y la tira cómica en publicaciones musicales. Bustos vuelve al mundo del





cómic insistiendo en romper con el planteamiento de la colección. Si el novel Enrique Fernández acaba de publicar *Libertadores*, una historieta de acción heroica ambientada en un tiempo y lugar imaginarios, ahora nos encontramos con una "del futuro" a mitad de camino entre el cartón más moderno y la influencia de maestros como Tezuka. Aunque si el interés y el dominio por la ciencia-ficción de los autores son más que claros los temas que subyacen en la historia, la amistad, el amor y la traición, no dejan de ser de lo más contemporáneo ¿no? **CC**

TAXISTA INTEGRAL

Martí
Glénat

Convirtiendo en protagonista al malo de la película, Martí, supo crear una obra de personalidad tan interesante como las de Charles Burns o Keko (referencias con las que comparte mucho más que el interés o la calidad) en la perfecta mezcla entre un estilo plástico heredero del norteamericano Chéster Gould y un argumento centrado en las andanzas de un peculiar taxista bregando con las constantes de la obra del barcelonés: personajes desquiciados, ambientación más propia del género de terror, una querencia especial por los finales en los que la maldad triunfa. Según Martí el mundo es un lugar hostil y este taxista no se corta en su intención de impedir que su conciencia se manche mientras limpia las calles de escoria.

La Cúpula editó dos álbumes que ahora son recuperados bajo el concepto Integral con el que tantas alegrías nos está dando Glénat Ediciones. **CC**

THUNDERCATS Nº1

Campbell, McGuinness
Planeta DeAgostini

Al escribir estas palabras, me viene a la mente el feroz grito con el que comenzaba la melodía de esa ya, mítica serie de mi infancia: "¡Thunder, Thunder, Thunder Cats! ¡¡Ho!!"

Y cada vez que lo escucho, no puedo reprimir la melancolía. Por suerte, ahora las aventuras de Lion-O y sus secuaces felinos continúan ahora, veinte años más tarde (la serie se estrenó en 1983), a través de los cómics de Campbell y McGuinness que Planeta

DeAgostini lanza para alegría de los fans, en este Salón de Barcelona.

Lectura que espero retome con fidelidad la trama de la serie de animación, que narraba el exilio de los ThunderCats del planeta Thundera, que fue destruido por los malvados mutantes, al "Tercer Planeta" en el que se instalan y combaten a las fuerzas malignas que intentan acabar con todo ser vivo del Universo.

Marvel editó en su momento el cómic felino y este vuelve de la mano voluptuosa del dibujante Ed McGuinness que respetando siempre la estética "ochentera" de la popular serie narra las aventuras de los miembros de la realeza de Thundera. ¡Y... están todos! Lion 'O y su Espada Augurio, Chetara, Pantro, Tigro, Felino, Felina, Snarf, Moonra, Buitro, Chacalo, Reptilio, Linz-o, Bengali y Pumara.

Si eres un acérrimo fan de la serie, disfrutaste en su tiempo de las aventuras Lion-O y quieres volver a retomarlas: afílate las uñas y cómprate este cómic que hará las delicias de los melancólicos. Eso sí, sin arañar a nadie... **CB**

TRAZOS ESCARLATA

Ian Edginton, D'Israeli
Devir

El guionista Ian Edginton y el dibujante D'Israeli crearon esta novela gráfica a partir de la idea de que la tecnología marciana que quedó en manos de los británicos tras repeler la invasión que narraba H.G. Wells en *La Guerra de los Mundos* reforzaría y devolvería el esplendor al Imperio. Las comparaciones con *La Liga de los Extraordinarios Caballeros de Moore* son inevitables para esta historia que nació como proyecto de serie de animación para internet y ha acabado siendo publicada por Dark Horse en Septiembre de 2003.

Una década después del ataque de los marcianos contra la Tierra la Inglaterra victoriana ha aceptado la tecnología marciana en su vida cotidiana. Ahora, los carruajes recorren las calles de la capital gracias a sus flexibles patas de cangrejo, y el monopolio del rayo de calor marciano ha asegurado la dominación del Imperio Británico sobre dos tercios de la superficie de la Tierra. Cuando los cuerpos de varias jóvenes aparecen flotando en el Támesis, drenados y sin sangre, entra en escena el capitán retirado Robert Autumn y su criado Archie Currie. **CC**



Devir



AUTORES PARA TODOS LOS PÚBLICOS...

Por David Hernando y Mario Bravo

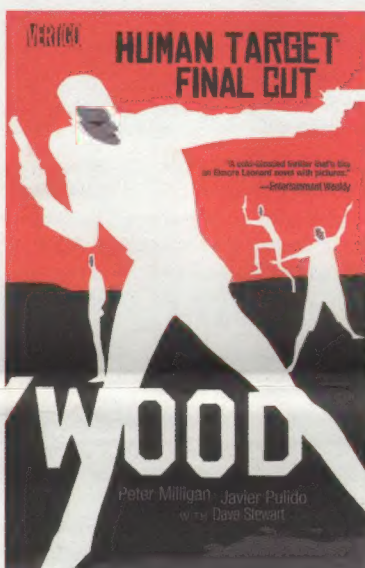
El 22º Salón Internacional del Cómic de Barcelona que se celebra entre los días 6 y 9 de mayo en la Estación de Francia de la Ciudad Condal trae consigo a un buen puñado de autores invitados de todo el mundo. Todos estos autores darán a conocer

una extensa variedad de géneros y de estilos y aunque la mayoría puedan provenir de la industria norteamericana es bien cierto que de todos ellos lo mínimo que se puede decir es que su obra ofrece un gran interés.



LOS AMIGOS AMERICANOS

El género superheróico se ha caracterizado por ser capaz de abarcar todos los estilos imaginables dentro de sus propias directrices. El ejemplo más claro en este aspecto lo tenemos representado en una de las series más novedosas de los últimos tiempos: *Fuerza-X*, a cargo de Peter Milligan y Mike Allred. Ambos autores estarán presentes en el Salón mientras Planeta De-Agostini aprovecha el momento y saca al mercado el primer tomo de *X-Statix*, continuación de *Fuerza-X*.



Peter Milligan es uno de esos autores británicos que encontró su lugar en el sello Vertigo de DC Comics y que además lo hizo mientras la línea nacía con el *Swamp Thing* de Alan Moore y otras colecciones hoy día legendarias. La obra con la que Milligan comenzó a hacer sus pinitos en Vertigo fue *The Extremist*, recientemente publicada en nuestro país por Recerca Editorial. Conocidas son obras suyas como *Skreemer*, *Shade* (Ediciones Zinco) o *Blanco Humano* (Norma), además de escribir historias de lo más variopintas con Batman, uno de los personajes emblema del mercado, en la serie *Detective Comics* (Zinco).

Mike Allred, por su parte, siempre ha sido considerado como uno de los autores más 'gamberros' del panorama actual, sobre todo gracias a su obra más reconocida: *Madman* (Norma), serie que comenzó como miniserie de tres números para Tundra en 1992 y que dos años después pasó a Dark Horse. Antes de alcanzar el éxito con este personaje, Allred comenzó a trabajar como reportero en Europa y su inicio en los comics fueron una novela gráfica de 104 páginas llamada *Dead Air* (1989) y, un año después, "Grafik Music" para Slave Labor y "Grafik Music" para Caliber, obras muy personales que ya marcaban el estilo que alcanzaría hoy. Aparte de su personaje más emblemático, Allred también ha realizado *Red Rocket 7*, una serie en la que rinde tributo al Rock 'n' Roll; el especial *Superman/Madman: Hullahalu*, y *The Atomiks*, colección que edita él mismo. La fama a nivel global le ha venido reconocida por *Fuerza-X* y *X-Statix*, aunque de entrada era más conocido que Peter Milligan en el terreno *mainstream* gracias a *Madman*.

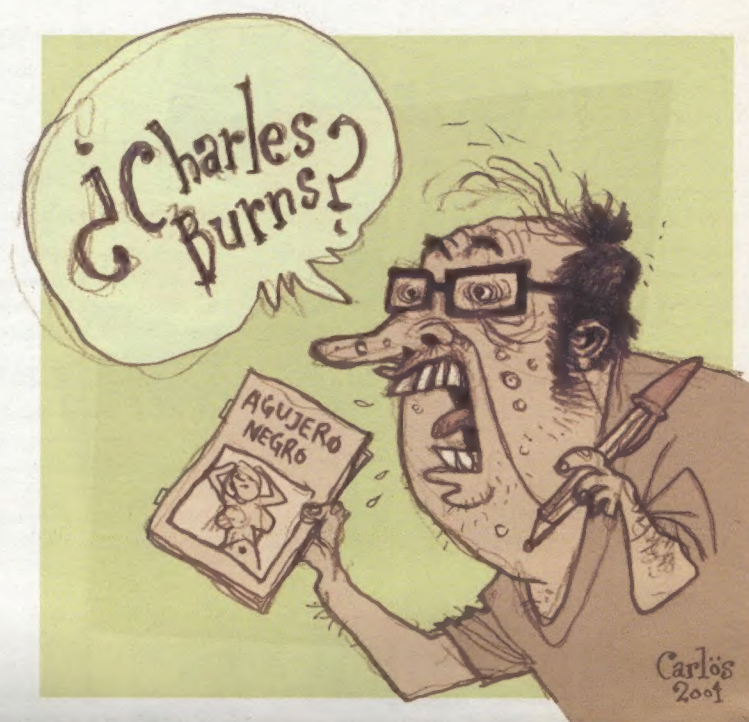
Otros dos autores asociados con este género son Simon Bisley y Kevin Eastman, aunque son dos personas cuyos trabajos suelen estar más asociados con el campo independiente

dentro del campo superheróico. Bisley por ejemplo es experto en darle a sus obras un estilo sucio y tosco, apartado del gusto establecido por el *mainstream*. Su trabajo se ha dado a conocer gracias a sus colaboraciones junto a Frank Miller (*Bad Boy*) o por su interpretación de Lobo, personaje de la todopoderosa DC Comics. Estos factores son los que le impulsaron a la fama y, a su vez, le han permitido seguir explorando un terreno más alejado del estilo establecido por Marvel y DC, aunque fue ésta última la que lo contrató enseguida al ver sus primeros trabajos en la revista británica 2000 AD ("Slaine" y "ABC Warriors"). Entre sus trabajos más destacables resaltan *Batman/Judge Dredd*, *F.A.K.K. 2*, *Aliens*, *Melting Pot*, *Death Dealer* y *Jaguar God*.

Una de las historias de Bisley publicada hace poco en nuestro país por La Cúpula es *Por un puñado de sangre*, historia hecha junto al propio Kevin Eastman, quien consiguió la fama gracias a *Las Tortugas Ninja*, creación suya junto a Peter Laird. Antes de esto, compaginó sus estudios en Maine con su afición por los cómics y su convivencia con tres hermanas. Si en el colegio sus autores favoritos eran Jack Kirby, Russ Heath y John Severin, en el instituto sus gustos se decantaban por el estilo de Richard Corben. En 1982 se mudó a Northampton (Massachusetts), donde conoció al ya mencionado Peter Laird, con quien fundó Mirage Studios en 1983 y asoció el nombre de pintores famosos con tortugas mutadas, dándole la fama ya comentada. A pesar de este gran éxito que se materializó en tres grandes producciones cinematográficas, Eastman deja escapar su vertiente más rebelde en la dirección de la revista *Heavy Metal*.



Insertado de pleno en la corriente *mainstream*, Carlos Pacheco es un autor español que en su ya larga carrera ha brindado a los seguidores del género superheróico páginas preciosas que suponen un tributo a este tipo de cómic. Son famosas sus intervenciones en *X-Men*, *Los 4 Fantásticos* o *JLA/JSA*, además de realizar obras más personales, como *Arrowsmith*, obra que ve la luz por primera vez en nuestro país con motivo de este certamen.



Por último queda el autor sin duda más conocido por todos al ser el que ha estado, con diferencia, más conectado con Marvel y DC. Mark Waid es artífice de grandes etapas de *Capitán América* (junto a Ron Fiemer) o más recientemente *Los 4 Fantásticos* junto a Mike Wieringo, que se publica actualmente en nuestro país y que todavía continúa en EE.UU. Además, Waid ha escrito algunos números de *X-Men*, la franquicia más rentable de la Casa de las Ideas. En cuanto a DC, la obra que más destaca es *Kingdom Come*, donde, junto a Alex Ross, relata un futuro apocalíptico para Superman, Batman y compañía. También es autor, con Barry Kitson, de *JLA: Year One*, maxiserie de doce números en la que se explicaba el origen post-Crisis de la Liga de la Justicia. Al poco de esto, su siguiente cargo de importancia fue como guionista de la *JLA* tras Grant Morrison y, poco tiempo después, viajó hasta Florida para escribir *Ruse* para Crossgen. En la actualidad, aparte de *Los 4 Fantásticos*, también escribe *Superman: Birthright*, donde crea un nuevo origen para el Hombre de Acero, origen que aun hoy día DC no deja claro si es el oficial o no.

LOS INDEPENDIENTES

En el campo más alejado del *mainstream* norteamericano encontramos a autores igual de buenos aunque menos conocidos. Paul Pope es un joven artista completamente ajeno al trazo limpio con el que se asocia al cómic norteamericano. Dentro de un universo argumental original y muy personal, destaca su obra "THB", publicada sin ninguna periodicidad desde 1994 y en su propio sello, Horse Press, donde también ha publicado "Escapo". Ha conseguido trabajar directamente con editoriales japonesas, mientras resuelve encargos como "Heavy Liquid" que a pesar de ser publicada por DC/Vertigo se integra a la perfección en el grueso de su característica obra. Demostrando una vez más que el cómic de superhéroes puede adaptarse a cualquier estilo, Pope ha dibujado algunos números de Batman, en concreto varios capítulos de la saga "Tierra de Nadie", con un resultado más que excelente.

Craig Thompson es un dibujante preciosista más predispuesto a contar historias personales y emotivas en vez de dedicarse a relatar grandes narraciones épicas. Fruto de ello son sus historias cortas para revistas de cómic como *Owl* o *Nickelodeon Magazine*. Su mayor logro lo alcanzó al ganar un Premio Harvey al Mejor Nuevo Talento por "Goodbye, Chunky Rice". En 1999, la prestigiosa revista *The Comics Journal* lo eligió como uno de los cinco mejores autores a tener en cuenta. A raíz de eso, pudo permitirse la realización de una obra semi-autobiográfica de más de seiscientos páginas titulada "Blankets" que publica en nuestro país la editorial Astiberri. Y también en este mismo Salón del Cómic, Planeta De-Agostini ofrece una de sus pocas incursiones dentro de las grandes editoriales del mercado: *Los 4 Fantásticos: Moléculas inestables*.

Joe Sacco es uno de los autores más prestigiosos que visitan nuestro Salón este año. Conocido por sus trabajos de investigación sobre el conflicto palestino-israelí gracias a *Palestina*. Sacco, además de un dibujante y narrador extraordinario, ha sabido comunicar la crudeza de las guerras en otras obras, como *Gorazde* o *Stories from Bosnia*. El mayor aliciente de sus obras y lo que consigue que sean un éxito es su implicación en las historias como un personaje más, mezclando periodismo, autobiografía e investigación, además de un acto docente a través del que se aprenden muchísimas cosas sobre un tema que por desgracia acapara titulares todos los días. Como experto en ese conflicto, Sacco promete ser una de las voces más interesantes que escuchar durante el segundo fin de semana de mayo.

David Hernando





Jean pero fue su obra *Diario de un Álbum* la que alcanzó una mayor repercusión, alzándose con la nominación a Mejor Obra Extranjera del Salón del Cómic de Barcelona.

Charles Burns es sin duda uno de los grandes talentos que han trabajado en el cómic durante en los últimos veinticinco años. Fogueado en la revista *Raw* de Art Spiegelman emprende a partir de ahí una trayectoria que recalca en cabeceras capitales, como es el caso de la revista *Heavy Metal*, y diversifica su arte en ilustraciones para semanarios o portadas de discos, caso del *Brick by Brick* de Iggy Pop. Su estilo de negros intensos le sirve para dar vida a un universo plagado de imágenes muy personales en que cohabitan la estética de los "felices cincuenta" con una mórbida visión de la carne como patología. Tramas que rayan lo surrealista, explorando las parcelas más recónditas de nuestro cerebro. De la mano de Ediciones La Cúpula hemos conocido la excelente recopilación *Los Misterios de la Carne* y, dentro de la colección *Brut*, *Burn Again*, *El Club de la Sangre* o la serie *Agujero Negro*, sublimación absoluta, esta última, de sus obsesiones.

Otro apóstol del mal rollo. Japonés y autodidacta, **Suehiro Maruo** ha forjado su obra en la peligrosa línea de lo admisible. Partiendo frecuentemente de materiales clásicos (la tradición de literatura vampírica o el cine de Todd Browning, serían dos ejemplos), recicla elementos de sobra conocidos por todos para darles otra vuelta de tuerca y transformarlos en algo nuevo, sorprendente, desagradable y a su vez enormemente atractivo. Si estas virtudes no fueran suficientes, además es uno de los autores que con más soltura desarrolla el tiempo narrativo, merced a unas acertadas planificaciones de página que provocan que el lector se introduzca en sus tramas sin apenas percibirlo. Gráficamente posee un estilo impecable que le sirve para recrear con un realismo repulsivo el tipo de escenas macabras que tanto abundan en su obra. *La Sombra del Vampiro* o *Midori*, *La Niña de las Camelias* son dos de sus obras publicadas por estos lares.

El tándem formado por los argentinos **José Muñoz** y **Carlos Sampayo** aparece ya grabado en los anales de la historia del cómic. Juntos y también por separado han brindado a este arte algunas de sus páginas fundamentales. Los guiones de Sampayo surgen de un proceso en el que, previamente, se ha disfrutado y asimilado mucha narrativa. Y si en un primer momento su obra es la traslación al cómic de fórmulas que llevaban tiempo funcionando en la literatura o el cine, enseguida se disuelven en un discurso

propio. Por su parte, el dibujo de Sampayo se adecua perfectamente a las tramas oscuras ideadas por su socio, abriendo caminos con su trabajo a multitud de autores entre los que se cuentan Dave McKean o Keith Giffen. La serie del detective Alack Sinner, que reedita en estos momentos Planeta DeAgostini, ofrece una oportunidad perfecta para acercarse o recuperar el trabajo de estos dos autores.

Mario Bravo



MÁS...

Dupuy y Berberian son el perfecto ejemplo que demuestra la complejidad que entraña narrar historias sencillas. Desde Francia, estos autores componen al alimón, hasta el punto que es difícil determinar dónde acaba el trabajo de uno y empieza el del otro, sus crónicas cotidianas de personajes en los albores de la madurez. Con sus dudas, inquietudes y ansiedades, los protagonistas de las historias de esta pareja se mueven por la vida sin tener demasiado claro su destino pero, lejos de convertir sus tramas en pesadillas existencialistas, Dupuy y Berberian redimen a sus personajes gracias a la ternura y el sentido del humor que destilan sus páginas. Su grafismo de ascendencia franco-belga desembarcó en nuestro país con la serie *El Sr.*

NO BUSQUES A WALLY, QUE AQUÍ NO ESTÁ.

la tienda del **comic** .com

Desde hace unos meses conocemos oficialmente la amenaza de cierre de *El Víbora* justo en el año de su veinticinco aniversario. Aunque es demasiado pronto para valorar los resultados del apresurado plan ideado por sus responsables para relanzarla y devolverle parte de la popularidad de la que

gozó en décadas pasadas, es probable que éste no depare nada demasiado positivo teniendo en cuenta lo desesperado del intento. Ya veremos.



OCHENTA, MERCADO DE REVISTAS

Lo que sí que es cierto, y no estoy descubriendo América, lo sé, es que la amenaza que se cierne sobre una de nuestras revistas decanas, con el permiso de *El jueves* y poco más, demuestra que el actual mercado de historietas es muy diferente al de los noventa, por suerte, pero todavía más alejado del de los ochenta. Durante aquellos años, que para quien los vivimos a pie de kiosco suenan casi míticos, nuestro cómic alcanzó culturalmente su cenit (bancos y cajas de ahorros montaban exposiciones, se organizaban los primeros salones y encuentros, periódicos de tirada nacional publicaban entre las páginas de sus semanarios artículos e incluso coleccionables, había suplementos infantiles, se editaba la hasta el momento única enciclopedia sobre la materia, entre otras cosas), y supusieron un boom de tal calibre que la caída consiguiente fue de dimensiones similares; hay refranes a montones así que me los ahorro. Supongo, no soy un analista de mercado, que cambiaron los gustos y las costumbres de los lectores, que los personajes que sobrevivían desde veinte años atrás se habían anquilosado, que los formatos del "continuará..." quedaron obsoletos, que aquellos que habían prestado atención a los tebeos cuando estaban de moda pasaron a interesarse por otra cosa y que todos los particulares y las instituciones que se lanzaron a editar sin pararse a pensarlo se dieron cuenta a la fuerza que no había audiencia suficiente.

Resulta paradójico pensar que fue precisamente la cabecera reina de la editorial La Cúpula la que se erigió entonces (su primer número apareció en 1979) en pionera de aquel cambio de actitud tanto dentro como fuera de la industria que propició una corta pero intensa etapa creativa y mercantil. Con *El Víbora* empezaron a transformarse los moldes que desde mediados de la década anterior habían consolidado a las cabeceras de Toutain y más adelante a las de Norma (*Cimoc*). Entre otras cosas porque daba cabida a una mixtura diferente, la que mezclaba el *underground* americano con el rejuvenecimiento del costumbrismo *made in* Bruguera. Los responsables de aquella nueva tendencia eran un grupo de autores jóvenes (Max había nacido en 1956, Gallardo justo un año antes, igual que Martí, Pons en 1958, por poner algunos ejemplos), muy influidos tanto por corrientes estéticas foráneas como por los cambios sociales y políticos que en España se estaban produciendo desde el inicio de la transición. La aparición de nuevos tebeos trajo consigo también nuevos lectores y se abrieron posibilidades para otro tipo de revistas, ampliando poco a poco un mercado heredado de Bruguera y Toutain, que renacía ahora con nuevos bríos (*Star*, *Bésame mucho*) y encontraba resonancia en los kioscos. Porque entonces, repito, parece ser que se vendían tebeos en los kioscos, es decir al alcance de cualquiera.

Sólo tres años más tarde Joan Navarro estrenaba *Cairo* con una plantilla de invitados y colaboradores muy interesante: Gallardo nuevamente,

Mariscal o Montesol, que se ampliaría poco a poco con los valencianos Daniel Torres, Mique Beltrán, Sento, Micharmut y Miguel Calatayud, o el mallorquín Pere Joan. Seguidores, y simplifico mucho, de la escuela franco-belga tanto estética como temáticamente, y a los que se enfrentó artificialmente a la llamada "línea chungu" representada precisamente por *El Víbora* y otras cabeceras alternativas, por llamarlas de alguna manera. Conocen ya de sobra la polémica imagino, y si no es así les recomiendo que se la explique otro que sepa más que yo (los artículos de Jesús Cuadrado, el libro de Francesca Lladó o el de Antonio Altarriba). En medio de ese falso enfrentamiento, y que fue creado más por los medios que por los propios artistas, surgió una tercera vía (no como la de Tony Blair ¿eh?), *Madriz* (1983). Dicha cabecera, como bien dicen Lorenzo Díaz y Ricardo Aguilera en *Gente de cómic*, "rompió moldes estéticos y narrativos, editó material que iba contra todo criterio comercial e hizo que el medio historietista diera pasos de gigante en cuanto a forma de transmitir un mensaje". Era una publicación subvencionada por el ayuntamiento de la capital y, lo que es más importante, estaba dirigida por Felipe Hernández Cava. En su seno, nuevamente, despuntaron un buen número de firmas importantes como las de Federico del Barrio, Keko, Ceesepe, Raúl o Javier Olivares, y por sólo 50 pesetas de entonces.

Lo más positivo de esa explosión historietística fue, lo han acertado, la gran cantidad de autores que lograron publicar y por lo tanto formarse en las condiciones adecuadas. Una interminable lista de nombres, muchos hoy todavía en activo que contribuyeron a dar forma a nuestros tebeos y darle una pátina de madurez, consolidando lo que ya venían haciendo gente como Carlos Giménez, Adolfo Usero, Enrique Ventura, Miguel Ángel Nieto, Alfonso Font o Joseph María Beà.

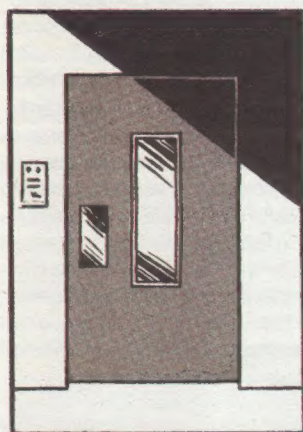
COMPARAR LO COMPARABLE

Ha querido el destino, tomando forma en el cuerpo de Ficomic, que este año compartan espacio expositivo dos de los mejores representantes de aquel movimiento. En un rincón Alfredo Pons y en el otro José Antonio Godoy, Keko. Uno de Barcelona, el otro madrileño. El primero fundador de *El Víbora*, recuerden, y destacado elemento de la historieta *underground*, el segundo formado en el *Madriz*, como les decía, y discípulo del clasicismo narrativo. Pons autor estrella de *La Cúpula* y Keko firma habitual en las

publicaciones más innovadoras (*Medios revueltos*, *NSLM*, *El ojo clínico*). Pero ambos creadores, con todas las letras, de escenarios muy particulares.

Estallaron creativamente hablando muy pronto. El madrileño muy joven entregó con sólo veintitrés años *La isla de los perros* cuando el catalán ya había firmado *Maria Lanuit* y *Las aventuras de Sarita*, mostrando su interés por los rincones oscuros del barrio chino y sus habitantes. Ejerciendo en solitario o bien acompañado (Galiano, Muntada, Jaime Martín o Damián Carulla) se adentraba, como en las fotografías de Joan Colom, por las callejuelas más estrechas del Raval, retratando en primeros planos a los personajes anónimos que corrían por allí, construyendo un sórdido muestrario de modelos urbanitas: desde prostitutas a policías, desde amas de casa a camellos de tres al cuarto, desde tristes administrativos a chuletas. Ambientes ciertamente desalentadores pero que eran enfocados sin perder nunca de vista el sentido del humor, por macabro y negro que fuera, y otorgándole vital importancia, que la tienen, al sexo, al deseo y a la libido. Un ejemplo clarísimo es su serial *Escalera de vecinos* (que Josep Maria Berenguer está a punto de recuperar) donde, como en la de Buero Vallejo, conviven todo tipo de seres humanos, dando vida a un relato real y desalentador, por lo cercano que resulta. Nosotros cómodamente en nuestra casita de clase media, ajenos a lo que está pasando cuatro casas más allá sin darnos cuenta que con el tiempo y la indiferencia contribuimos a ensuciar un poco más la sociedad. Constantes a lo largo de su carrera que hicieron que Pons fuera reconocido sobre todo como guionista. Sin ir más lejos cuando, poco después de su fallecimiento acaecido en la primavera de 2002, *La Cúpula* presentó la





reedición de una de sus últimas obras, *Los amores de Juan Eclipse*, tanto el editor como el dibujante Miquel Zuera coincidieron en destacar "la capacidad fabuladora" y el talento como escritor del historietista catalán. Zuera incluso fue más allá: "Era el mejor guionista de España. Cuidaba mucho los diálogos. Sus guiones eran mecanismos de relojería. Todas sus páginas acababan en suspense. No había lector que se le escapara". ¿Queda algo más que decir?

Keko en cambio destaca por su estética, sin querer desmerecer con ello sus argumentos. Dios me libre. Principalmente por esa sorprendente capacidad que posee para dotar de narratividad, de verdadero contenido, a cada una de sus viñetas. En sus planchas (y no es casualidad que en este sentido hayan coincidido al analizar su obra estudiosos del calibre de Antonio Trashorras en la introducción de *Perros y pistolas*, Francisco Naranjo en su reseña sobre *4 botas* para el U de mayo pasado o Mario Bravo en la entrevista que le hizo aquí en *La guía del cómic*) parece no sobrar nada y cualquier efectismo está ahí por alguna razón. Él mismo confiesa que no le agradaba la experimentación vacua que se daba mucho en los ochenta (*arty la llama*) y que afectaba incluso a los formatos de edición, pues su objetivo es contar una historia y su arte está destinado a tal fin. ¿Y qué historias le gusta contar a Keko? Ambientes sinuosos, un aire nostálgico, retro y amargo, una predilección temática por el género negro, que se beneficia enormemente de su dominio absoluto del claroscuro. Ahí están *Todo al negro* (la recopilación de sus historietas para diferentes medios), *¡Voraz!*, y más recientemente *Brendan Beckett: El amor duele*, escrita por Ramón de España.

QUÉ NOS ENCONTRAREMOS EN LAS EXPOS

Una retrospectiva (*Alfredo Pons: El observador discreto*) y una monografía (*Keko: 4 botas*). Los motivos de su presencia en el

Salón tampoco son los mismos. A Keko se le rinde homenaje como ganador del premio durante la pasada edición del certamen a la mejor obra nacional, así que se nos presentará una exhibición acerca de *4 botas* exclusivamente. No sucederá lo mismo respecto a Pons, objeto en su caso de una muestra retrospectiva desde sus inicios hasta el que por desgracia fue su último libro y que apareció después de su fallecimiento, *La esquina rabiosa*. Un libro que rompe con los esquemas que acerca de él y de su obra habíamos señalado más arriba y que él mismo había desde 1979 hasta 1991. En ellos, pese a no perder nunca la perspectiva del artista, se dejaba llevar totalmente por el realismo más duro y maduro, haciéndonos llegar a los desprevenidos lectores enormes dosis de descamada cotidianeidad, de las vivencias más sucias, aquellas que se esconden en los barrios más olvidados. No es que en *Esquina rabiosa* sus intereses sean otros, no es que se decante por la fantasía o el onirismo, sino que simplemente se deja llevar por lo que hay dentro de las personas, por la exploración de los sueños y los deseos. Con especial predilección, como ya era el caso de sus obras precedentes, por el mundo y los sentimientos femeninos, parece que más complejos e interesantes que los del hombre. Pero también tiene tiempo para la ciudad ("Barcelona húmeda" y "Avenida negra"), para hablarnos de lo que ve en la calle, de los que la pisan día a día, así como por el paso del tiempo y sus consecuencias. Descubriéndonos su vertiente poética al tiempo que su capacidad pictórica. Una utilización hábil de la palabra, con un objetivo final claro, alcanzado siempre a través de una línea recta sin desviarse con frases innecesarias, descriptor, narrador incluso entre rimas. Hermanado todo ello con un grafismo expresionista a costa del riesgo formal, con pinceladas que tropiezan creando formas, y lápices rectos que se dejan llevar más por los sentimientos que por la anatomía.

Por su parte la obra de Keko sí mantiene una continuidad respecto a sus predecesoras. Aunque está nutrida de fuertes dosis de simbolismo pop y sea a un tiempo un homenaje crítico a los tebeos y a la cultura popular de los años cincuenta y un alegato, según las palabras del autor, contra el dominio de la ficción, el arranque de la historia y gran parte de su desarrollo es típico del policíaco y por lo tanto muy relacionado con las preferencias del autor. Es un atractivo ejercicio metalingüístico donde se combina a un tipo realidad y ficción (el protagonista vive embebido en un mundo irreal creado por él mismo, un escenario inexistente fuera de su cabeza donde se protege de las amenazas externas) en el que el Keko hace gala de su talento como ilustrador con un bitón

(rojo y negro sobre papel amarillo) sublime. Habrá que verlo a tamaño natural.

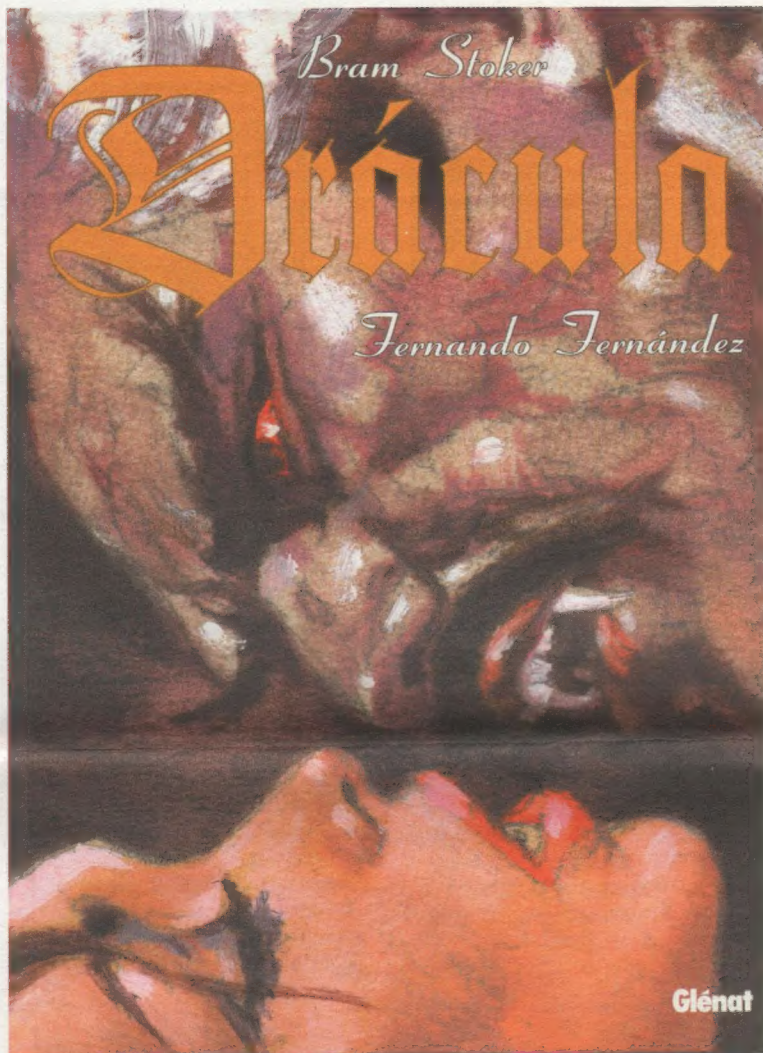
CERRANDO

Un nuevo Salón y varias razones para acercarse. Una de ellas ésta de la que hemos estado hablando a lo largo de unas pocas líneas. Recordar y rendir homenaje a uno de nuestros mejores escritores, por un lado, y estudiar con detenimiento uno de los álbumes más originales que ha aparecido en castellano últimamente. Y los dos también recién publicados por Paco Camarasa en su Mercat, ¿coincidencia o síntoma de buen gusto?



CHUPADORES DE SANGRE

Por Álvaro Pons



Dadas que este artículo muy probablemente será leído por aficionados desbordados por la avalancha de novedades del Salón de Barcelona, es más que probable que el título de este artículo lleve a la conclusión de que versará sobre los pérfidos editores que aprovechan hasta la última gota del vital líquido rojo de los tebeoadictos, abocados a una espiral de compras desatadas incontenibles. Una suposición no falta de lógica, posiblemente, pero errónea, porque siendo un poco más prosaicos y previsibles hablaremos de vampiros, los terribles descendientes del Conde transilvano con la desagradable costumbre de amorrarse a la primera yugular que ven. Y razones no faltan, porque parece que de nuevo, cual ciclo de Kondratieff, vuelven a estar de moda el señor Drácula y sus acólitos en el mundo del tebeo.

Porque aunque tebeos y vampiros son coetáneos y nacieron casi al mismo tiempo (si asumimos como fechas de nacimiento, polémicas, pero convenientes en este caso, de la publicación de la novela de Bram Stoker y la de Yellow Kid), lo cierto es que mantuvieron una callada ignorancia mutua durante bastantes añitos, quien sabe si respetuosos con la idea de que la historieta era un medio infantil y los terrores vampíricos eran más propios de señores hechos y derechos. Mientras que las revistas populares de la época y, sobre todo, el cine, teñía de rojo (o de negro, más bien que en aquella época no se estilaba lo del color) la imaginación de los lectores y

espectadores, que disfrutaban mientras se les erizaban los pelos como escarpas con las truculentas interpretaciones de Max Schreck o Bela Lugosi, los aficionados a la historieta se pasaron esperando casi cincuenta años viendo que los señores (y señoras) de largos colmillos apenas pululaban de forma esporádica por los recién nacidos cómic-books. Verdad es que inspiraban claramente el aspecto de algún personaje superheroico con aquello de la forma de murciélago, pero no menos cierto es que pocas veces aparecían por las viñetas de los periódicos o los cómic-books.

Una situación que cambió radicalmente en la década de los cincuenta, cuando William C. Gaines decidió cambiar de rumbo la editorial familiar, Educational Comics, hacia caminos bien diferentes. De la mano de Al Feldstein, los púdicos tebeos bíblicos que editaba la editorial se transformaron en tres cabeceras demoníacas que harían temblar los cimientos de la sociedad yanqui de la época: Tales from the Crypt, Haunt of Fear y Vault of Horror fueron el receptáculo perfecto para cualquier monstruosidad, entre las que, por descontado, había que contar con los vampiros. Después de un largo olvido,

las criaturas de la noche inundaban las viñetas de los tebeos, llevando el temor y el miedo a las almas de los pobres e inocentes lectores. Terrible situación ésta que no podía ser consentida por una sociedad que velaba por la moral y las buenas costumbres de su prole y que se saldó con el infausto episodio de la creación del Comics Code, el mejor método para garantizar la bondad de las publicaciones que llegaban a los niños y, de paso, cercenar una de las épocas más fecundas y creativas de la historia del tebeo americano.

Los vampiros volvieron a sus ataúdes y aprovechando las ventajas de la vida eterna, que no todo tiene que ser malo, esperaron agazapados su nueva oportunidad, que llegaría apenas diez años después, a mediados de los 60. De nuevo el ciclo estaba en alza y las andanzas de Christopher Lee encamando al transilvano volvían a despertar las ansias de los espectadores de ser infectados por el virus vampírico, lo que los avisados empresarios del entretenimiento no dejaron pasar. La Hammer producía toneladas de metraje con vampiros erotizados que despertaban los sueños más lúbricos de los espectadores, las novelas de Stoker se volvían a vender...y los tebeos seguían cumpliendo a rajatabla el Comics Code. Afortunadamente, Jim Warren encontró la solución al problema: los comic-books tenían que cumplir el Comics Code, era cierto, pero los magazines no tenían tal necesidad. Así que bastaba con ampliar el tamaño y cambiar el nombre de la revista para volver a traer a los vampiros a la vida. Creepy nació en 1964 como precursora de una oleada de revistas de terror donde los vampiros corrían libremente mordiendo yugulares a diestro y siniestro y demostrando que su imperio no tenía fin. Una explosión que tuvo como combustible la excelente labor de los autores españoles que nutrían las páginas de las revistas: Esteban

Ma -

ron los causantes del éxito indiscutible de estas revistas. La situación era ideal y Jim Warren encargó a Doug Moench y Tom McGregor la creación de un personaje que atrajese a los aficionados al género vampírico que llenaban las salas de cine. Vampirella, la seductora vampira del planeta Draculón comenzó su andadura por las publicaciones de Warren a principios de los setenta de la mano de Tom Sutton y Frank Frazzetta, pero fueron los sensuales dibujos de Pepe González los que dieron forma definitiva a la alienígena. El éxito fue brutal y "Vampirella" se convirtió en el fetiche de Warren, demostrando que los lectores se dejarían morder con placer por la fascinante chupadora de sangre, mortalmente enfrentada a su archienemigo Drácula.

Las revistas de Warren se vendían como churros y las clásicas editoras de cómic-books tenían que ver como la losa del Comics Code frenaba las ventas de forma continuada, así que Marcel decidió enfrentarse a la editorial de Creepy con sus mismas armas: los monstruos clásicos se convertirían en superhéroes y los comic-books reflejarían terroríficos ambientes repletos de hombres-lobo, momias, y, por supuesto, vampiros. "Tomb of Dracula" y "Dracula Lives!" fueron el estándar de esta estrategia, que contaba con el sensacional Gene Colan como encargado de dar vida a la nueva encarnación del Conde, más sediento de sangre que nunca y decidido a crear nuevos vampiritos que nutriesen las arcas de la editorial. Morbius o Blade fueron creaciones del momento que buscaban entroncar la continuidad del universo Marcel con estas nuevas creaciones.

Pero llegaron los ochenta y la cresta de la ola rompió espectacularmente contra el acantilado de las ventas, quitándole toda su fuerza y viendo como poco a poco desaparecían todas las revistas Warren y los vampiros, pobres de ellos, tenían que tomar el camino de vuelta a su Europa natal. Por estas tierras, el mito se mantenía, agónico, pero con las contribuciones de ilustres autores. Julio Ribera había creado en Francia la contrapartida bondadosa de la exuberante



vampira de Pepe González y "Dracula" se exhibía ingenua y ligera de ropa por las páginas de Pilote, para desesperación de su padre que no sólo no conseguía que su hija surcase los mares de la depravación pecaminosa, sino que además se liaba con un dragón bondadoso.

roto, Pepe González, José Ortiz, Luis Bermejo, Fernando Fernández, Josep María Beà, Brocal Remohí o Auraleón, entre otros muchos, fue-



Y en una década donde los autores americanos interpretaban el mito vampírico hasta el ridículo, los europeos se afanaban por ser rigurosamente respetuosos con la obra de Stoker. Guido Crepax primero, Druiller después y Fernando Fernández por último dieron tres lecturas de Drácula impregnadas por su personalidad. La erótica y sensual interpretación del italiano, muy rigurosa con el texto original contrastaba con viveza con la exagerada y caótica versión de Druillet, inmerso en ese momento en delirios gráficos muy propios de la época. Quizás por eso, porque los primeros ochenta reaccionaron a las psicodelias setenteras, la versión de Fernando Fernández supusiese una agradable sorpresa cuando



comenzó a ser serializada en la revista Creeppy, allá por el año de famoso Mundial de fútbol. Mientras el infecta "Naranjito" nos invadía, los lectores de la revista de Toutain asistíamos al estreno mundial de la serie con bombo y platillo. Las ocho páginas iniciales, unos óleos cuidados y espectaculares nos traían un autor bien diferente al que conocíamos de Zora y los cibernautas o las colecciones de AFHA, caracterizados por la experimentación gráfica sin límite. Planchas a toda página elaboradísimas, cuidados efectos de iluminación...un trabajo inmenso que, en su momento, nos dejó a todos entusiasmados ante lo que parecía ser la obra definitiva, la última versión. Sin embargo, el lento ritmo de la adaptación pronto pasó factura y la serie fue perdiendo virtuosismo a medida que avanzaban las entregas, en la que la acción se va precipitando hacia un final casi abrupto. Visto con el tiempo, y gracias a la excelente edición que ha hecho Glenat, el "Drácula" de Fernando Fernández se queda como un cúmulo de intenciones que podrían haber fructificado en la obra maestra de su autor y en la mejor adaptación hecha de la novela de Stoker. No llegó a esos límites, por desgracia, pero sus primeras páginas son tan soberbias que justifican el resto de la obra.

Y no hay que olvidar un cuarto en discordia que, si bien se alejó totalmente del espíritu

original, consiguió una de las mejores obras sobre el vampiro que se puedan haber leído. Alberto Breccia ironizó en "¿Dracul-Dracula Vlad? ¡Bah...!" con inteligencia sobre el mito y desplegó su maestría gráfica en una obra genial que pudo ser leída en la llorada "Comix Internacional".

Desde entonces, los vampiros apenas se dejaban ver por los tebeos. Alguna adaptación de obras de Anne Rice, la preciosista novela gráfica de J.J. Ruth o algún intento de resurrección de las colecciones de Marvel... pocas opciones para que los lectores se dejaran morder, me temo. Era necesario esperar a que la ola volviese a subir, y de nuevo fue el cine el que trajo el impulso. La adaptación de Coppola arrastró de nuevo el interés del público y el casi famélico conde volvió a la novida con fuerza inusitada, llenando de nuevo las arcas de los empresarios. Y los tebeos volvieron a acoger a los vampiros en todas sus formas. La debutante Topps Comics conseguía que una pareja de lujo llevase a la historieta la película: Mike Mignola firmaba junto a Roy Thomas un "Dracula" que sin llegar a ser brillante, distaba mucho de las tradicionales adaptaciones al cómic de encargo y abría la veda del vampiro. También para Topps, Esteban Maroto ilustraba otro guión de Roy Thomas, "Vlad, the impaler" y toda una corte de pequeñas editoriales comenzaban a apostar por los vampiros. Vimos desde el erotismo pseudo-pornográfico clasificado "S" ("Vampire Vixens", de Acid Rain) a "Slice of life" ("Young Dracula", en Caliber Press), pasando por vampiros luchando contra Saddam Hussein ("Vampiric Jihad"). Incluso Harris Comics apostaba por la resurrección de "Vampirella" y Marvel por la de "Tomb of Dracula", siguiendo la estela de la película. Y de nuevo, a los ataúdes, esperando una nueva películas que volviese a provocar necesidades sanguinolentas en el público. Y que llegó, por supuesto, aunque más relacionada con los cómics que nunca. La adaptación al cine de "Blade" fue un bombazo de taquilla y por enésima vez, los vampiros volvieron a salir de sus tumbas. Curiosamente, no fue Marvel la que más aprovechó el éxito de la película, sino pequeñas editoriales como Harris, que aprovecharon para relanzar (otra vez) a "Vampirella" y crear una versión "juvenil" del personaje que atrajese nuevos lectores, a ser posibles hormonados y necesitados de fuertes emociones. "Vampi", con el dibujo de Kevin Lau y sin el sesentero sufijo, era la versión high-tech de la draculoniana para el año 2000.

Aunque, curiosamente, el gran boom vampírico estaba por venir. Y de la forma más inesperada, porque sería una serie europea infantil la que volvería a poner de moda a los chupadores de sangre en todo el mundo. "Petit vampire", de Sfar ha conseguido lo que en su día no logró ni el propio Conde Drácula: conseguir que todo el mundo ponga su cuello a disposición de un jovencillo vampiro. La serie del co-creador de "La Mazmorra" ha fulminado todas las cifras de ventas en Francia y los USA, ha conseguido que su serie de animación sea deseada por todas las televisiones y que los derechos de publicación en castellano levanten una descomunal batalla entre editoriales. Una nueva demostración del poder de seducción de estas demoníacas

criaturas, que siguen atrayendo al lector en todas sus formas. Da igual que sean lujuriosas señoritas o señoriales condes de educado porte, monstruos salvajes o inocentes niños, cualquier forma es buena para dejarse morder y succionar la sangre placenteramente. Ciertamente es que el público es poco fiel y precisa de "empujoncitos" (léase, películas), pero una vez puestos, se dejan hasta la última gota de sangre. Así que no es de extrañar que el próximo estreno de "Van Helsing", la nueva película de Stephen Sommers desate una nueva pasión sanguinolenta. Yo que ustedes tendría los ajos preparados.



AVENTURAS EN EL LÍMITE DE LA ÉPICA

EL CORSARIO DE HIERRO

Por Ignacio Armada Manrique

La Tradición nos dicta que el papel del héroe se corresponde con un entorno trágico y con acciones contempladas desde contrapicados ideológicos o estéticos. Así ha ocurrido también de forma habitual en el entorno de la narrativa gráfica, y a ello contribuyó en España nuestro propio devenir histórico. Sin

embargo, el talento suele declararse en oposición a las normas heredadas. El guionista Víctor Mora, uno de los más justamente famosos de nuestra trayectoria tebeística, siempre trabajó en abierta contradicción de esta idea, y junto con artistas de la talla de Ambrós, dio lugar a un

clásico indiscutible, *El Capitán Trueno*, y a un epígono del mismo, *El Corsario de Hierro*. Ediciones B, depositaria del viejo catálogo Bruguera, recupera ahora todos los episodios de este pirata "mercenario" en una edición tan integral como necesaria.

El Corsario de Hierro es un aventurero que vive sus andanzas en medios predominantemente marítimos, y algo alejados de la Edad Media que siempre ha complacido tanto a Víctor Mora: habita en el Renacimiento, época de corsarios, berberiscos, y duelos interminables por el dominio de los mares y la expansión de los imperios europeos. Sus aventuras y las de sus amigos (el corpulento McMeck y el alfeñique Merlini) siempre se cruzan con las de su némesis, su archivillano de rigor, el malvado Mano Azul / Lord Benburry, que tiene su correspondiente cohorte de secuaces (Sinou de Esmirna, Condotiere Negro y la atractiva Capitana Dagas). El Corsario, en contra de lo habitualmente establecido en este tipo de escenarios tebeísticos, no tiene un amor platónico ni recurrente —una de las pruebas del cambio de estilo operado con el transcurso de los años del tebeo de aventuras español. Diversas féminas trascurren por sus páginas, con especial atención para la india Colibrí. De cualquier forma, el esquema básico es el natural en el medio y el contexto en que se producía este género de obras, y de hecho es un encargo directo de Bruguera por repetir éxitos de Mora como *El Capitán Trueno* o *El Jabato*.

La época de autarquía cultural en la que devino el franquismo tras los años más negros de la postguerra implicó especialmente un énfasis en el pasado histórico, por su falta de aristas ideológicas y sus posibilidades de

triumfalismo heroico. Por ello, la insistencia en personajes sacrificados y leales a idearios estrictos recibieron un soplo de aire fresco con los trabajos de Víctor Mora, que introdujo el humor y el gusto por la aventura apasionada y humanitaria, alejados de lecturas forzosamente moralistas. De la opera omnia de este barcelonés represaliado de la Guerra Civil (novelista, periodista, contable, traductor, editor), de sus variados trabajos a lo largo de los años (obras maestras como *Las crónicas del Sin Nombre* o de gran valor en la evolución de nuestra historieta, como *Dani Futuro*, trabajo con artistas tan disímiles como Annie Goetzinger o Víctor de la Fuente...), sus cómics de aventuras son la parte más popular y conocida, y en buena medida, también su parte más cercana al lector, más cálida y entretenida. Amor por la aventura que Mora ha llevado casi hasta hoy, como acredita su poco extendida *Tallaferro l'Almogàver*, dibujada a finales de los ochenta para el diario *Avui* por los hermanos Blasco.

Y si prima el gusto por la peripecia, también el gusto por lo humorístico, que en *El Corsario de Hierro* está especialmente potenciado. Resulta además sorprendente el que el humor para el *Corsario de Hierro* fuera una seña de identidad tan destacada, puesto que lo ha sido siempre en la obra de Mora, y sin embargo va en abierta

paradoja con lo que era el género por excelencia en nuestra historia de la historieta: las aventuras. Tan sólo un ejemplo es señaladamente semejante: el de *El Cachorro* y todas las demás obras de

Iranzo, dibujante y guionista, que, irónicamente, ha sido uno de los más dispares de las inquietudes de Víctor Mora, según él mismo ha confesado. Sin duda, leyendo las obras del tándem Ambrós / Mora, uno evoca otros momentos cumbre de los legendarios cuadernos apaisados de aventuras, en títulos como *Hijo del Diablo de los mares*, de Boixcar, o *El Caballero de la Rosa*.

Pero, por

encima de cualquier otro criterio, *El Corsario de Hierro* es sinónimo de acción y aventura. *El Capitán Trueno* reina en este feudo —con su media de 350.000 ejemplares vendidos a la semana en su mejor época—, pero el *Corsario de Hierro* se introdujo de rondón en él, al final de dicha época, para recordar a todos que el talento siempre tiene algo nuevo que hacer o que contar. Se ha señalado habitualmente que los personajes de Víctor Mora son siempre muy semejantes, lo que no tiene mucho sentido, si contemplamos la variedad de su obra. Sí es cierto, sin embargo, que sus cruzados o caballeros andantes tienen mucho en común los unos con los otros, pero no tanto por la repetición de argumentos y sensibilidad de un mismo autor, como por su capacidad para generar con poco esfuerzo ejemplos señeros de los condicionantes y características del tebeo de época. E incluso, del clasicismo de una obra como la de Mora. El Capitán Trueno tiene un amigo grande y comilón, Goliath, y un discípulo-pupilo chistoso y dinámico (Crispin), situación que se repite igualmente en *El Jabato* (Jabato, Taurus y Fideo), ambientado en la Hispania romana, y en el *Corsario de Hierro*, con McMeck —un forzudo escocés cabezón y de corpachón pantagruélico— y Merlini, un veneciano charlatán y mago de tres al cuarto, que aporta la perspectiva del "gracioso". ¿Podemos hablar de coincidencias, o de autoplagio? Sin duda, no. Debemos hablar de esquemas repetidos hasta la saciedad desde los años treinta, precisamente en función de su éxito y de su lógica interna en el relato que se pretende contruir. Precisamente este hecho es algo en ocasiones todavía repetido como un síntoma de época del cómic del franquismo (Roberto Alcázar y su pupilo Pedrín; el agente del FBI Jack Hope, su gordiflón amigo Sam, y su pupilo Bill Boy), y se ha pretendido que de ello se extraen conclusiones sobre la sociocultura española de entonces. Nada más lejano a la realidad. Todo esto es consecuencia de la atenta y estudiosa observación, desde su infancia, de Víctor Mora del cómic clásico americano, así como de la influencia que éste ejerció también sobre el dibujante Ambrós. Los mismos argumentos y situaciones se vienen repitiendo desde Milton Caniff, cuya obra *Terry y los piratas* fue, precisamente, el primer gran amor de Víctor Mora.

1970 es el año que marca el debut de *El Corsario de Hierro*, y será a lo largo de una década que Mora irá realizando guión tras guión de aventuras trepidantes y divertidas, acompañado por el buen hacer de uno de esos genios del trazo que dieron los años de postguerra, el valenciano Miguel Ambrosio Zaragoza, más conocido como Ambrós. Y es que tratar sobre el *Corsario de Hierro* o sobre *El Capitán Trueno* es hacerlo sobre su guionista, por razones obvias de importancia histórica e intelectual, pero no por ello podemos soslayar la importancia de su dibujante, uno de los más injustamente infravalorados de todo nuestro panorama tebeístico. Ambrós fue, junto con unos pocos más (Blasco, Bermejo, Gago, Boixcar, Iranzo...) lo mejor que le ocurrió al tebeo de aventuras y de acción que llenaba la fantasía de toda una generación de niños en nuestro país. Cuando se alaban los guiones de Mora, se olvida que su ambientación —cuidado, no su rigor histórico, ya que el anacronismo en Mora

y Ambrós deviene en juego con frecuencia— procedía del magnífico dibujante con el que trabajaba, un individuo que manejó como pocos lo que podemos denominar la "puesta en escena". A ello hay que unir el que Ambrós, como Bermejo o Blasco, fueron consumados ilustradores con una intuición muy aguda para el punto de vista y la perspectiva, con una desarrollada estética del encuadre, con un trazo limpio y elegante muy alexraymondiano, y con una capacidad arrolladora para el trabajo rápido y eficaz, puesto que en *El Corsario de Hierro*, como en *El Capitán Trueno*, encontramos esos pocos casos que podemos rastrear en los tebeos de aventuras españoles en los que el segundo término tiene importancia y participación en la historia que se desarrolla.

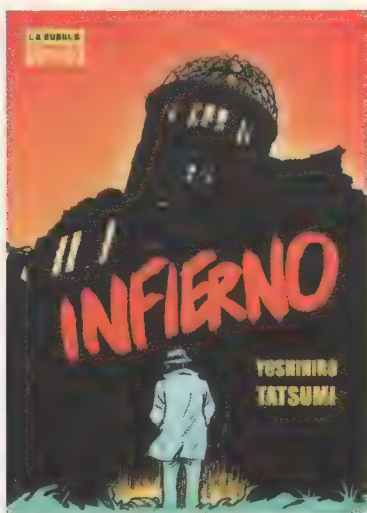
El Corsario de Hierro fue uno de los últimos intentos de resucitar el tebeo español de aventuras, y se hizo precisamente a manos de Bruguera y con un héroe español. La mejor prueba de la decadencia del modelo editorial por entonces la marca la forma de publicación de *El Corsario de Hierro*. Fue un ejemplo de las alteraciones del modelo clásico de nuestro cómic de aventuras: ya no aparecía en cuadernos apaisados, sino serializado en inserto en una publicación infantil / juvenil, de corte humorístico, como era el *Mortadelo* de Bruguera, una típica revista en la que cabían todas las formas de humor y entretenimiento del momento, con especial atención al cómic paródico y burlesco, y a las aventuras imaginativas. Posteriormente, Bruguera recogerá de manera independiente algunas de las 58 aventuras del personaje (55 aparecidas en revista y tres en números extraordinarios) en sus colecciones de tebeos sin ambiciones "artísticas" —aunque no por ello poco artísticos muchos de ellos—, que dedicaban a ilustrar adaptaciones de clásicos juveniles (*Los tres mosqueteros*, *Mujercitas*, *Los viajes de Gulliver*, etc...), bajo las denominaciones *Grandes aventuras juveniles* y *Joyas literarias juveniles*. Una especie de álbumes para pobres; un producto típico de unos años setenta de transformación, compartimentación y declive del medio en nuestro país desde la perspectiva de la producción industrial para menores, aunque coincidiera coyunturalmente con el auge del cómic de autor para adultos. Bruguera / Ediciones B insistirá hasta 1981 con sucesivas reediciones e incorporaciones de nuevas entregas. El sueño del *Corsario de Hierro* llegó hasta 1981, con la retirada de Ambrós y la casi inmediata bancarota de Bruguera. Los últimos episodios tuvieron guiones de Juan Manuel González Cremona y José Luis Barón Sesé, y tras el intento de poner a Fuentes Man como sustituto de Ambrós, se cerraron las andanzas de este Corsario excepcional.

En definitiva, por encima de cualquier otro valor, la combinación de Mora y Ambrós, tanto con el *Capitán Trueno* como con *El Corsario de Hierro*, dio el mismo resultado: piezas imprescindibles de nuestro Noveno Arte, y tras ellas, o sobre ellas, el gusto y el placer por la aventura tal y como se vive en los años dorados y lejanos de la infancia. Con un regusto ético, de exaltación de las emociones y los sentimientos nobles y sinceros, que pocos autores han sabido transmitir con tanta habilidad y emocionada y emocionante maestría.



Por Alfons Moliné

EL MANGA BIEN, GRACIAS



Hace ya poco más de un año, en *La Guía del Cómic* de marzo de 2003, pasábamos revista al mercado del manga en España reseñando las diez principales editoriales que más se hicieron destacar

en el mismo desde sus inicios a principios de los 90.

Desde entonces hasta hoy, merece la pena hacer un balance de la evolución que en un período relativamente breve ha experimentado la edición de manga en nuestro país: mientras que las "tres grandes" —Planeta, Norma y Glénat— continúan imparablemente lanzando novedad tras novedad (e incluso, en el caso de Norma, que había reducido notablemente la edición de manga hasta hace un par de años, ha experimentado últimamente un subidón espectacular en este campo), las más jóvenes como Ivrea, Mangaline y Otakuland tampoco se quedan atrás y también ofrecen cada una un programa editorial altamente competitivo. Incluso una crisis como la sucedida a finales de 2002 entre Mangaline y su distribuidora Otakuland, resultando en la separación de ambas y la incorporación de Otakuland al mercado editorial, ha redundado en beneficio del otaku hispano, por cuanto donde había una editorial, ahora hay dos, y por lo tanto, ello conlleva una mayor oferta para el lector.

AUTORES DE CULTO

Una baza de la que los editores de manga se valieron ampliamente en la década de los 90 fue el impacto que tenían en nuestras televisiones aquellas series de anime basadas en manga de éxito. Hoy día, la animación nipona se ha hecho más rara en las cadenas terrestres españolas (dejando aparte algunas autonómicas como la andaluza Canal Sur y la catalana K33, que hacen bastante caso al anime, así como el bloque MaxCin que emite Tele5 los fines de semana) si bien el "gancho" televisivo ya no es menester para que una colección de manga tenga éxito en España, aunque todavía hay colecciones que deben su buena acogida al reclamo de la pequeña pantalla, como *Shin Chan*, un fenómeno multimedia desde su desembarco en la televisión autonómica catalana para luego extenderse a toda la península. Curiosamente, otro éxito en anime actualmente emitido por Tele5, *One Piece*, tras haber tenido su manga original editado en España por Planeta y luego cancelado, todo ello

previamente a su debut televisivo, no ha tenido dicho manga recuperado. Aún así, el apoyo catódico sigue resultando primordial para los editores de manga: ejemplos recientes son *Beyblade*, lanzado por Norma, cuya versión anime ha desencadenado la fiebre de los juegos de peonzas de combate, o *Azuki*, un *shōjo* que tras gozar de cierta popularidad en algunas cadenas autonómicas, acaba de tener el manga en que está basado editado por Otakuland.

Nombres como Rumiko Takahashi —cuya *Maison Ikkoku*, a cargo de Glénat, es una de las novedades más esperadas del Saló—, Buichi Terasawa —un veterano del manga casi inédito en España hasta que recientemente Otakuland ha lanzado sus *Midnight Eye Goki*, anunciado años ha por Planeta pero que no lo llegó a sacar, y *Kabuto*—, Yuu Watase, Masakazu Katsura, el colectivo femenino CLAMP —difundido básicamente por Norma, y cuyos *Clamp Club de Detectives* y *Tsubasa Reservoir Chronicle* son también novedades del Saló—, Leiji Matsumoto, Ryoichi Ikegami, Masamune Shirow, Jirō Taniguchi, Yukito Kishiro y un largo etcétera, por no hablar de los elevados a la categoría de mitos Akira

Toriyama y Katsuhiro Otomo, ya son definitivamente entre nosotros iconos de culto que todo aficionado al cómic —y digo cómic a secas, no "cómic japonés"— debe preciarse de conocer. La mayoría de ellos ya tienen buena parte de su obra traducidas al castellano, y la que no lo está todavía no debería tardar en hacerlo. Hemos dejado aparte de esta lista al maestro de maestros Osamu Tezuka que, si bien tuvo una entrada tardía en nuestro mercado, su vasta producción está siendo difundida en España a pasos agigantados, por cuanto hay en estos momentos nada menos que tres editoriales —Glénat, Planeta y Otakuland— que publican obras suyas.

Al ya quedar cada vez menos obras de autores "de culto" que traducir, la solución no es otra, sencillamente, que promocionar nuevos autores. En este aspecto, y aunque la mayoría de las editoriales combinan autores ya consagrados con otros que lo son menos, es de destacar en especial la labor de Norma, Ivrea o Mangaline, que apuestan fuertemente por traer autores de manga hasta ahora inéditos en nuestro país, lo cual es asimismo una manera de potenciar futuros nombres de "culto".

EL MERCADO ADULTO

En el repaso al manga a la

citado anterior mercado del ya aludíamos atención

cada vez mayor que las editoriales prestaban a los manga destinados a lectores adultos. En este aspecto, Planeta continúa con su línea Pachinko, mientras que Norma inauguró a finales del pasado año otra línea adulta, bautizada Sensei Manga, que inauguró con la reedición en un solo tomo de *Pesadillas (Dōmu)* de Otomo, ya publicada por la misma editorial en tres álbumes a principios de los 90; esperamos con interés sus siguientes lanzamientos dentro de esta misma línea. Glénat está explotando a fondo la producción de uno de los más notorios mangakas "alternativos", Suehiro Maruo —precisamente invitado al

presente Saló de Barcelona—, también presente en el catálogo de Otakuland. Más especialmente, La Cúpula, acaso atendiendo a nuestras anteriores peticiones en estas mismas páginas, nos ha devuelto por fin a Yoshihiro Tatsumi dentro de otra nueva colección dedicada al manga adulto, Gekiga. De Ponent, finalmente, promete para el futuro nuevas obras de Taniguchi —incluyendo la esperada *El caminante (Arakihito)*— además de habernos presentado a uno de los raros historietistas europeos que han triunfado en el vasto mercado nipón, el francés Frédéric Boilet. Otro galo consagrado en el País del Sol Naciente, Baru, ha tenido su *Autopista hacia el sol* traducida aquí por Astiberri.

CONCLUSIONES

La pregunta que queda en el aire es, previsiblemente, ¿a qué puede conducir toda esta invasión de manga? No faltan las voces quienes proclaman que esta acaparamiento del mercado tebeístico español por parte de los productos nipones resulta perjudicial para dicho mercado, pero otros defienden que la implantación de los manga ha ayudado a apaciguar las crisis que desde lustros venía arrastrando la edición de comics en España, e incluso a recuperar lectores y muy especialmente, merced a los *shōjo manga*, también lectoras. De hecho, no hay que olvidar que mercados más robustos que el nuestro, como el francés y el italiano, que cuentan también cada uno con una vasta presencia de los manga —abarcando ya, en el caso del francés, un tercio de su total—, ello no parece dañar el resto de sus respectivas producciones historietísticas. De hecho, el propio Jirō Taniguchi, justamente uno de los historietistas nipones más influenciados por sus compañeros de oficio europeos, aseguraba al final de la entrevista que se le hizo recientemente en *Trama* nº 34: "Una vez le pregunté a un dibujante francés que, habiendo tanta exportación de cómic japonés desde hace tanto tiempo, en qué medida había afectado eso al cómic europeo. Me dijo que había muchos que habían comenzado por ahí, y que ahora leían también otros tipos de cómic. Y eso me pareció bueno."

A ello podemos añadir (aludiendo a aquel nefasto eslogan, de siniestro recuerdo para la generación que creció en los 70, del Ministerio de Información y Turismo tardofranquista: *Donde hay un tebeo habrá un libro*, que minusvaloraba el medio historietístico como simple pasatiempo infantil para sustituirlo gradualmente los libros de letra escrita) que donde hoy hay un manga, mañana habrá manga, tebeo, cómic, bande dessinée, fumetti y lo que se tercié... Y todos —autores, lectores, editores y los que nos preocupamos por la historieta— saldremos ganando.



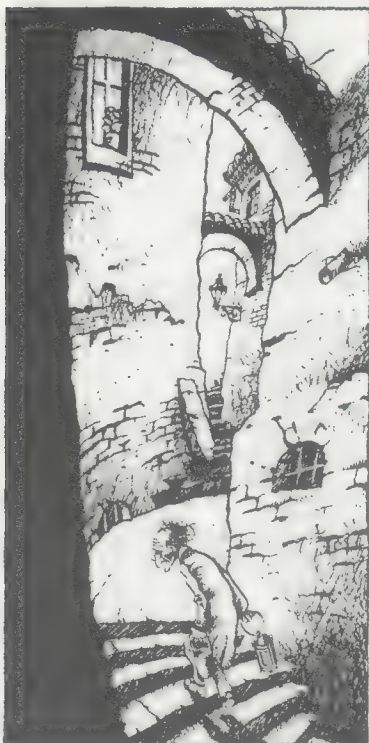
STRIPBURGER

Por Henrique Torreiro

La visión del cómic que puede tener el aficionado a través de lo editado en España se encuentra siempre sujeta -al igual que sucede en otros campos, pero, como es de esperar, de forma agravada en éste- a una excesiva dependencia de los grandes mercados productores de historietas: EE UU, Francia y Japón. Conseguir acceder a productos de otros países, incluidos vecinos más o menos próximos como Portugal, Italia o Alemania, por poner tres ejemplos sencillos, es siempre una rareza dentro del mundillo -aunque por suerte las cosas han ido cambiando un poco en los últimos años-. Pero el caso es que en todos estos países, y en otros que incluso tenemos todavía problemas para situar en el mapa -a pesar de que ya sean oficialmente de la UE-, se crean y se editan cómics, y algunos de ellos realmente buenos.

El programa del Saló de este año contiene una agradable sorpresa: la exposición que ha estado circulando ya por varios países de toda Europa, con planchas pertenecientes a las antologías Stripburek y Warburger, dos especiales de la revista Stripburger publicados en los últimos años. Stripburger es una revista bien conocida para los que se hayan movido un poco en el panorama del cómic independiente internacional. Nacida en 1992 en la capital de Eslovenia -la parte de Yugoslavia que quedó a salvo de la guerra, y la más medida en el área de influencia económica alemana-, ha publicado ya 36 números.

El espíritu internacionalista de Stripburger les ha llevado desde el primer momento a incluir en sus páginas autores de todo el mundo, y a utilizar el inglés como segunda lengua -incluyendo un suplemento con las traducciones a esta lengua de todas las partes escritas en esloveno-. Así, por la revista han pasado autores como Max Anderson (Suecia), Peter Bagge y James Kochalka (Estados Unidos), Maria Bjorklund (Finlandia), Julie Doucet (Canadá), Jason (Noruega), Ulf K. (Alemania), Lorenzo Mattotti, Stefano Ricci y Stefano Zattera (Italia), Max (España), Thomas Ott y Fre-



Viñeta de Pavel Cech (República Checa), en Stripburek.



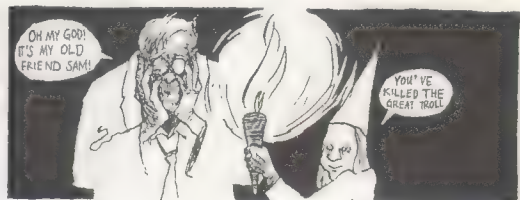
Ilustración de Nadia Raviscioni para la portada del nº 36 de Stripburger.

derik Peeters (Suiza), Marcel Ruijters (Holanda), Lewis Trondheim (Francia) o Aleksandar Zograf (Yugoslavia), además de la cantera local, que cuenta con nombres tan interesantes como Jakob Klemencic, o el invitado de esta edición del Saló Ivan Mitrevski. En todos los casos, artistas situados fuera de los cánones al uso, y, desde luego, por lo general difíciles de asumir por el público más amplio.

Todos los números parten de convocatorias abiertas a cualquier persona interesada en participar, independientemente de su pro-

cedencia, y, en algunos casos, la convocatoria va ligada a alguna temática concreta. Así, entre los números de Stripburger se cuentan algunas antologías memorables, como Handyburger -con innovadoras y al mismo tiempo respetuosas miradas dedicadas a los discapacitados- o XXX(Strip)Burger -tal y como evidencia el título, con el sexo como temática, pero también con un tratamiento fuera de lo habitual-. Por su parte, Stripburek supone un experimento muy encomiable, que trata de ofrecer un repaso al mundo del cómic inde-

pendiente de la antigua "Europa del Este" a la que Eslovenia también perteneció; del mismo modo que Eslovenia ha venido siendo una especie de enlace entre las antiguas "repúblicas socialistas" y la Europa comunitaria, Stripburek ofreció, a través de dos números distintos (uno en 1997 y el otro en 2001), una selección de autores de todos esos países y, además, una serie de referencias, contactos y artículos de fondo que ponen un poco en antecedentes al lector acerca del estado de la cuestión en cada caso. El primer número





Una viñeta del cómic de Vladan Nikolic, sobre un argumento de A. Pavlovic (Yugoslavia), en Stripburek.

se tituló "Comics from behind the rusty iron curtain" ("cómic de detrás del 'telón de acero' oxidado"); el segundo, "comics from the other Europe" ("cómic desde la otra Europa"). El repaso, entre ambos números, recorre Albania, Bosnia-Herzegovina, Bulgaria, Chequia, Croacia, Eslovenia, Estonia, Hungría, Lituania, Macedonia, Polonia, Rumania, Rusia, Ucrania y Yugoslavia -y el segundo Stripburek incluye además un autor procedente de Kazajistán-. En el caso de la República Checa, el encargado de hacer el artículo de fondo sobre el panorama del noveno arte en su país fue el también autor de cómics Tomas Prokuek, invitado este año, al igual que Mitrevski, al salón barcelonés.

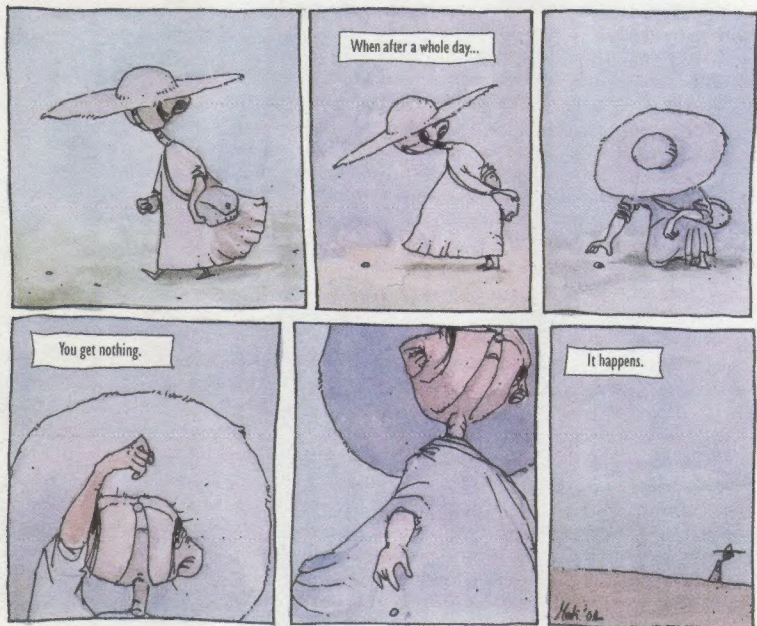
Warburger responde a un concepto más cercano a las anteriores ediciones especiales. En este caso, la convocatoria abierta tenía como temática la guerra, tema que desgraciadamente no pierde actualidad, y que en el caso esloveno tiene una ligazón directa con el todavía no terminado conflicto en los Balcanes. No es, sin embargo, un producto centrado en los desastres bélicos de las repúblicas ex yugoslavas, sino en la guerra como fenómeno de la Humanidad. Se trata de una de las producciones más ambiciosas de Stripburger, en la que se nos ofrecen ochenta y cinco autores de todo el mundo (desde Francia hasta Corea del Sur) a través de 400 páginas, introducidas por unas impresionantes cubiertas ilustradas por Stéphane Blanquet. Ante todo, como en otras antologías internacionales -tales como Comix 2000-, interesa mucho la variedad estilística, poco confundible con nada medianamente estandarizado, y sin miedo a enlazar con propuestas artísticas poco habituales en

el medio, pero también se buscan buenas ideas contenidas en lo contado a través de esas propuestas visuales: la temática bélica permite muchas historias diferentes y muchos tratamientos distintos, pero también es fácil caer en los tópicos, y Warburger procura conju-

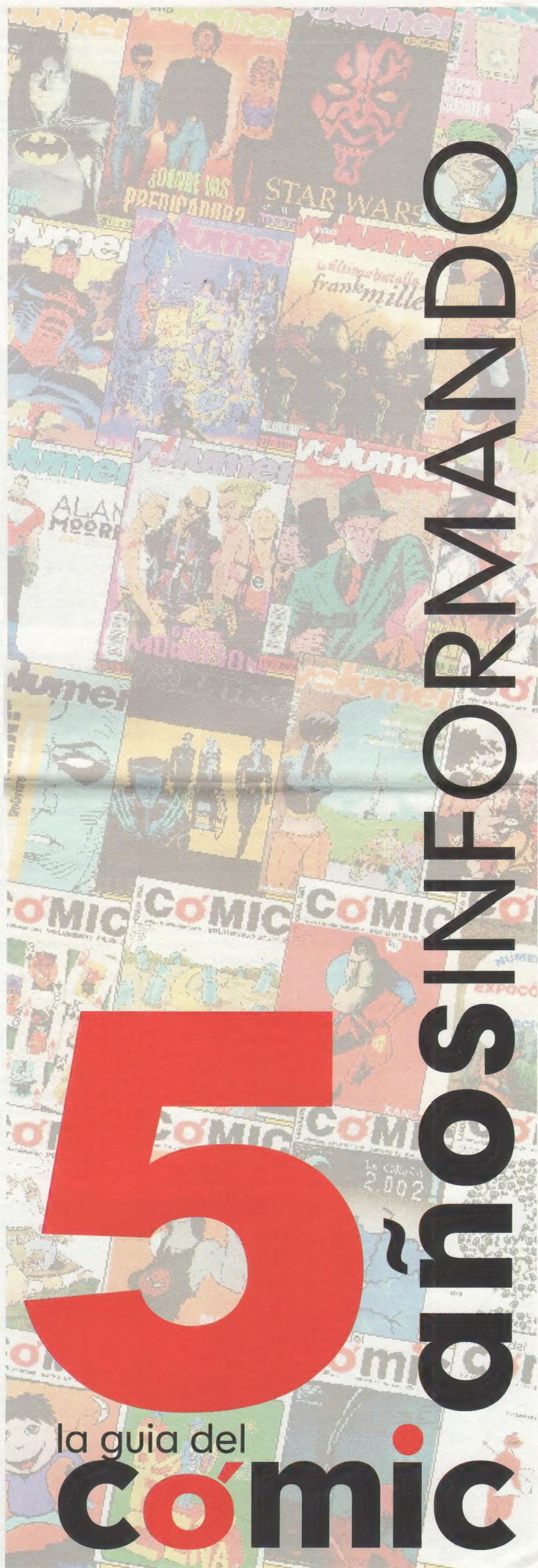
gar con las otras variables ésta de la reflexión lúcida (lo cual no quiere decir necesariamente delicada) sobre el motivo en cuestión. Dentro de la lógica heterogeneidad de esta obra colectiva, que busca antes la expresión libre que cierto tipo de virtuosismo, no falta una cierta coherencia, ni desde luego páginas que por sí solas darían ya sentido a todo el esfuerzo de la edición.

Las propuestas de Stripburger suponen un modo de acercar al medio otras visiones, otras perspectivas, que, sea por lo formal o por su origen -no cabe duda de que el modo de mirar la realidad que tienen otras culturas (aunque nos separen de ellas tan sólo unos kilómetros) supone siempre un enriquecimiento para el lector-, acaban revirtiendo positivamente en el panorama de los cómics. Habrá quien piense las mezclas culturales son ya parte de lo políticamente correcto, pero sus efectos positivos están ahí: no hay más que ver el soplo de aire fresco que han supuesto en España algunos autores dados a conocer a través de editoriales independientes (entre ellos, buena parte de los citados en este mismo artículo). Curiosamente, es de nuevo un pequeño país el que, quizá por la consciencia de las propias limitaciones -de mercado, de tradición al respecto...-, sirve de ejemplo de vitalización del cómic, en este caso con un proyecto que ofrece una canalización de corrientes internacionales para difundirlas por el mundo. Confiamos en que por aquí experiencias como ésta sirvan, de paso, para que más personas se interesen por las posibilidades de la narrativa gráfica.

Más información en <http://www.ljudmila.org/stripcore/com.htm>



Fragmento de una plancha del polaco Mateusz Skutnik, en Stripburger nº 36.



En Madrid pueden estar de enhorabuena. La I Muestra de Cine Fantástico y de Terror Calle 13 se celebró durante el 29 y 30 de abril del 2004. Un evento diseñado por y para fans del fantaterror, alienígenas, jóvenes vampiros, terrestres fortuitos y cualquier ser, humano o similar, que busque deleite asegurado entre palomitas, hemoglobina, sorpresas, freakies, noctámbulos y, sobre todo esto, amantes del

cine. Su formato pequeño, como los buenos perfumes o los peores venenos ha sido un necesario y acertado primer gran paso. El resplandor de la gran pantalla del Cine Imperial, en plena neo-ciber-punk-concurrida Gran Vía madrileña, fué el tapiz ideal para situar la pérdida y rebelde mirada de noveles y veteranos, creadores de largometrajes y cortometrajes horripilantemente divertidos,

cárnicamente frescos, oníricamente fantasiosos... No hubo sitio para gente sin humor, chapados a la antigua y sin ánimo de jovial diversión. El resto los que os perdisteis esta primera entrega, estáis más que invitados. ¡Dulces pesadillas, queridos intrusos!



THE TOOLBOX MURDERS

(Id., Estados Unidos, 2003)

Dir.: Tobe Hooper.

Int.: Angela Bettis, Brent Roam, Chris Doyle, Juliet Landau.

Dist.: Tot Media.

Dur.: 95 minutos.

Este excelente *remake*, casi secuela, de un film de horror y culto de los 70, *El asesino de la caja de herramientas* (Dennis Donnelly, 1978) ha devuelto a Tobe Hooper (Austin, Texas, 1943) al Olimpo de los maestros del cine de suspense y terror. El creador de títulos imprescindible como *La matanza de Texas* (1974), *Salem's Lot* (1979), *La casa de los horrores* (1981), *Poltergeist* (1982), *Lifeforce*, fuerza vital (1985) y *La matanza de Texas 2* (1986), llevaba un tiempo de triste sequía. Arropado por la incommensurable actriz Angela Bettis (*May*), una buena factura técnica, guiños al espectador (desde Darío Argento a la serie B norteamericana) y macabros resultados, nos deleita a través de excesos y salpicones rojo-sangre con la historia de una pareja, Nell y Steven, y su llegada a un apartamento de alquiler en el edificio Lusman; un lugar construido en los 40, eje de reunión de la Edad Dorada de Hollywood, que ahora está en ruinas. Su nuevo propietario está reformándolo para devolverle su antiguo esplendor, pero hay cosas que no hay que remover. Un antiguo terror se ha despertado (el *psycho-killer* del original se sustituye ahora por lo sobrenatural), y los residentes irán siendo su presa uno a uno... Como curiosidad mórbida, las mortales herramientas pertenecen al propio Tobe Hooper.

THE LAST HORROR MOVIE

(Id., Gran Bretaña, 2003)

Dir.: Julian Richards.

Int.: Kevin Howarth, Mark Stevenson, Antonia Beamish, Christabel Muir.

Dist.: Prolific Films.

Dur.: 80 minutos.

El director Julian Richards (Newport, Inglaterra, 1968) estuvo en Madrid y presentó a la audiencia del cine Imperial la dura y oscura, aterradora y sanguinolenta *The Last Horror Movie*, ganadora del Premio de la Crítica en Fantasporto 2004. Como en la célebre *Henry*, retrato de un asesino (1986), el tercer largometraje de Richards nos introduce en la psicopatía del asesino en serie, en la decadencia humana y en el voyeurismo, a través del formato digital, para ironizar sobre la doble moral de la sociedad y del ser humano. El *serial-killer*

protagonista, hastiado de ver retratos de criminales endebles y desmitificados en el cine, decide con la ayuda de un cámara realizar su propia y más fidedigna película sobre el tema. El autor de *Silent Cry* (2002) y *Darklands* (1997), Premio Méliès al Mejor Film Fantástico Europeo, juega con ficción y realidad, una atmósfera hiperrealista y un inteligente guión que recuerda a la impactante *Sucedio cerca de su casa*. El punto fuerte es el peculiar humor británico negro, negrísimo. Sirva como ejemplo el burlesco guión que abre la película hacia *Scream*. El horror moderno llama a tu puerta.

UNDEAD

(Id., Australia, 2003)

Dir.: Peter Spiering y Michael Spiering (The Spiering Brothers).

Int.: Felicity Mason, Mungo McKay, Rob Jenkins, Lisa Cunningham.

Dist.: Tot Media.

Dur.: 100 minutos.

Si lo que buscáis es *gore* del bueno, *Undead* es vuestra película. Algunos lo ven como un cruce entre *La noche de los muertos vivientes* (1968) y *Posesión infernal* (1981); otros apuntan a los inicios del neozelandés Peter Jackson (*Mal gusto*, 1987; *Braindead*, 1992). Pero, sin duda, esta macabra comedia de horror y ciencia-ficción (atentos a las sorpresas finales), que también podría ser un desmedido *spaghetti-western*, demuestra que el cine de terror satisface la falta de dinero con idiosincrásicas y personales ideas. El primer largometraje de los australianos y hermanos gemelos, Peter y Michael Spiering, comienza con una lluvia de meteoritos en la pacífica localidad costera de Berkeley, Australia. Los efectos radioactivos transformarán a los habitantes en zombis. Algunos supervivientes buscarán la salida del pueblo, rodeados de un auténtico festín caníbal, a la vez que tratan de resolver el origen del misterio a tan espeluznante fenómeno. A pesar del escaso aunque aprovechadísimo millón de dólares de presupuesto, los efectos resultan nauseabundantemente refrescantes y harto logrados. Un mostrenco y desmesurado espectáculo para disfrutar a pierna o vísceras sueltas.



DEAD END

(Id., Estados Unidos-Francia, 2002)

Dir.: Jean-Baptiste Andrea y Fabrice Canepa.

Int.: Ray Wise, Lin Shaye, Alexandra Holden, Mick Cain, Amber Smith.

Dist.: DeA Planeta.

Duración: 85 min.

Sin duda, *Dead End* es una de las mejores y más terroríficas películas del año, una brillante *opera prima*, rodada en Estados Unidos con pocos medios, de dos directores franceses a tener muy en cuenta, Jean-Baptiste Andrea y Fabrice Canepa. El mortífero relato se inicia en Nochebuena, con el viaje en coche de una familia para celebrar las fiestas en casa de la abuela. Sin embargo, Frank Harrington va a cometer la peor decisión de su vida: tomar un atajo. Un incidente con una dama de blanco llevará a los protagonistas a sumirse en una pesadilla; un camino inacabable y desesperado hacia el horror y lo sobrenatural. Humor negro, golpes de efecto, un asfixiante clima... Elementos perfectamente ligados hasta concluir con un aterrador final. Entre los muchos premios recibidos por *Dead End*, hay que destacar los siguientes: Premio del Público a la Mejor Película (XIV Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián), Méliès de Plata a la Mejor Película y Premio del Público (Festival Internacional de Cine Fantástico de Bruselas), Premio del Jurado (Fantasía Film Festival de Montreal) y Mejor Película Europea (Festival Internacional Cinenygm de Luxemburgo).

DEAD & BREAKFAST

(Id., Estados Unidos, 2004)

Dir.: Matthew Leutwyler.

Int.: Jeremy Sisto, Ever Carradine, Lauren Graham, David Carradine.

Dur.: 88 minutos.

A diferencia de *Dead End*, en esta *comedia-splatter* los seis amigos que van de viaje por carretera se toparán con otro peligro diferente. Al llegar la noche, se hospedan en un Bed and Breakfast. Casualidades siniestras de la vida, esa noche mueren el dueño del hostel y el cocinero, siendo los seis los únicos sospechosos. Para colmo, los del pueblo empiezan a estar poseídos por un espíritu y su objetivo será jamar a los chicos, que luchan por sobrevivir encerrados en el hostel. Este mejunje de zombis, sadismo, hemoglobina y surrealismo bebe de Peter Jackson, George A. Romero y Sam Raimi, aunque *Dead & Breakfast* refleja bien las peculiaridades y humor del director Matthew Leutwyler, autor de dos títulos de culto: *Road Kill* (1999) y *This Space Between Us* (2000). A reseñar además la peculiar horda de actores protagonistas: Jeremy Sisto (*May*), Gina Phillips (*Jeepers Creepers*), Erik Palladino, protagonista de la serie Urgencias y la película *U-571* y que estuvo presente en la Muestra junto al director, y David Carradine (*Kill Bill*).

AZUMI

(Id., Japón, 2003)

Dir.: Ryuhei Kitamura.

Int.: Aya Ueto, Joe Odagiri, Yoshio Harada, Hiroki Narimiya, Kenji Kohashi.

Dist.: Manga Films.

Dur.: 115 minutos.

Azumi se ambienta en un Japón belicoso, dominado por el Shogun Tokugawa. Desesperados por devolver la paz a su gente,

se ordena el asesinato de guerreros hostiles. La elegida para hacerlo será una huérfana y bella mujer, Azumi. Pese a su edad, Ryuhei Kitamura (Osaka, Japón, 1969) se considera un maestro del cine de acción y artes marciales en su país: *Versus* (2000), *Alive* (2002), *Aragami* (2003)... En el film de Quentin Tarantino, *Kill Bill* (2003), hay una referencia-homenaje a *Azumi*, por sus coreografías en las escenas de lucha, imaginación por doquier y el paroxismo del cómic, adaptación de un manga muy popular de Yu Koyama. Aventuras épicas y combates modernos a capa y espada, que culminan en una soberbia escena final donde Azumi se enfrenta a muerte contra 200 samuráis, una secuencia que tardó en rodarse dos meses. Todo un colofón explosivo a la I Muestra de Cine Fantástico y de Terror Calle 13.



Intercalados entre las tres películas de cada sesión, pudimos disfrutar de un par de cortometrajes cada una de las noches de la Muestra. La selección estuvo de los más acertada y pudimos ver títulos como *Deja Vú* el primer corto en 35 mm. de Jesús García, "un cruce entre el cine fantástico y el *thriller* emotivo", con el que ha obtenido un buen puñado de premios internacionales. Un jugoso aperitivo al que será su próximo primer largometraje: *Espejismo*. EL TREN DE LA BRUJA es un magnífico trabajo de Koldo Serra (Bilbao, 1975) que ha ganado el Méliès de Oro al Mejor Cortometraje Fantástico de Europa del 2004, otorgado por los festivales europeos más importantes del género (Sitges, Bruselas, Fantasporto, etc.). La avalancha de premios suma y sigue en todos los certámenes, nacionales e internacionales, a los que se presenta. Estamos ante un corto original, provocador, impactante, especial. Un sobrecogedor experimento, un paseo por el horror, psicológico y físico, al que se somete voluntario: ¿cuánto terror puede soportar? ¿Cómo lograrán asustar a este hombre, si sabe que todo es una farsa? En I'LL SEE YOU IN MY DREAMS nos trasladamos a una pequeña aldea cuyos lugareños han tenido que aprender a convivir con... ¡zombis! Esta es la delirante idea de este particular homenaje a George A. Romero, dirigido con notables medios técnicos, cuidado artístico y sentido del humor, por Miguel Ángel Vivas, realizador del largometraje *Reflejos* (2002). Este corto para fans del género fantaterrorífico es uno de sus últimos trabajos a la espera de comenzar su segundo largometraje. LAS SUPERAMIGAS CONTRA EL PROFESOR VINILO es un hilarante y psicotónico cortometraje del cacereño Domingo González Redondo, con muy divertidas interpretaciones de sus destacables protagonistas y que entremezcla una colorista comedia *kitsch* y jocosas aventuras "modernas y musicales". Tres simpáticas chavalas se convierten en tres superheroinas tras caer un extraño meteorito, además tendrán que enfrentarse al Profesor Vinilo, el más malvado DJ de la ciudad. Delirante homenaje a la serie de animación que más merchandising está vendiendo últimamente.

www.calle13-es.com

CALLE 13

EL CANAL DE SUSPENSE Y ACCIÓN

PELIGRO SIN FIN

24 horas al día de acción, suspense, misterio, terror y ciencia ficción.

TeleCable

retea

eterroja

R

auna

GOO

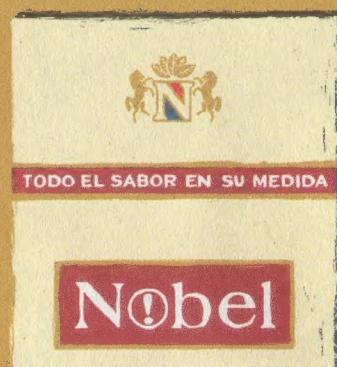
Euskaltel

RETECAL

DIGITAL +



Disfruta tus
contradicciones



Las autoridades sanitarias advierten: fumar perjudica gravemente su salud
y la de los que están a su alrededor. Nic.: 0,7mg. Alq.: 9mg CO.: 9mg